

Nintendo®

CONOCE A:
MISCHIEF MAKERS (N64)
MACE (N64)
ARKANOID (SNES)
SPACE INVADERS (SNES)
TETRIS PLUS (GB)

TIPS DE:
GOLDENEYE 007

CLUB NET

ESPECIAL CARRERAS:
F1-POLE POSITION
TOP GEAR RALLY
MULTI RACING CHAMPIONSHIP

San Francisco RUSH
EXTREME RACING

CLUB NINTENDO

GRATIS
CON ESTE NUMERO
EXIGE TUS
fabulojos
3D

0 10722 85658 8 10

Año 6 No.10
Precio $12.00 M.N.

INCLUYE POSTER DE
GOLDENEYE 007


siente
la experiencia
tridimensional
por Televisa
3D
Fabulojos
tridimensional
fabulojos 3D
http://www.fabulojos3d@televisa.com.mx



INCLUIMOS POSTER DE
GOLDENEYE 007

El rombo de la portada esta vez fue casi, casi una farolada.

Mischief Makers

Un estilo poco explotado para el N64 es el de los títulos que se juegan en 2D, pero este mes tenemos un análisis de un título de este género que es genial, nos referimos a Mischief Makers. Acompaña a la heroína de este juego (Marina), en una gran aventura en un mundo extraño.



8

Tetris Plus

¿Realmente se puede hacer aún más divertido un juego como Tetris? Pues la respuesta es: Sí. Conoce la nueva versión de este gran clásico y todas las opciones que tiene, el considerado "Patriarca" de todos los juegos de Puzzle.

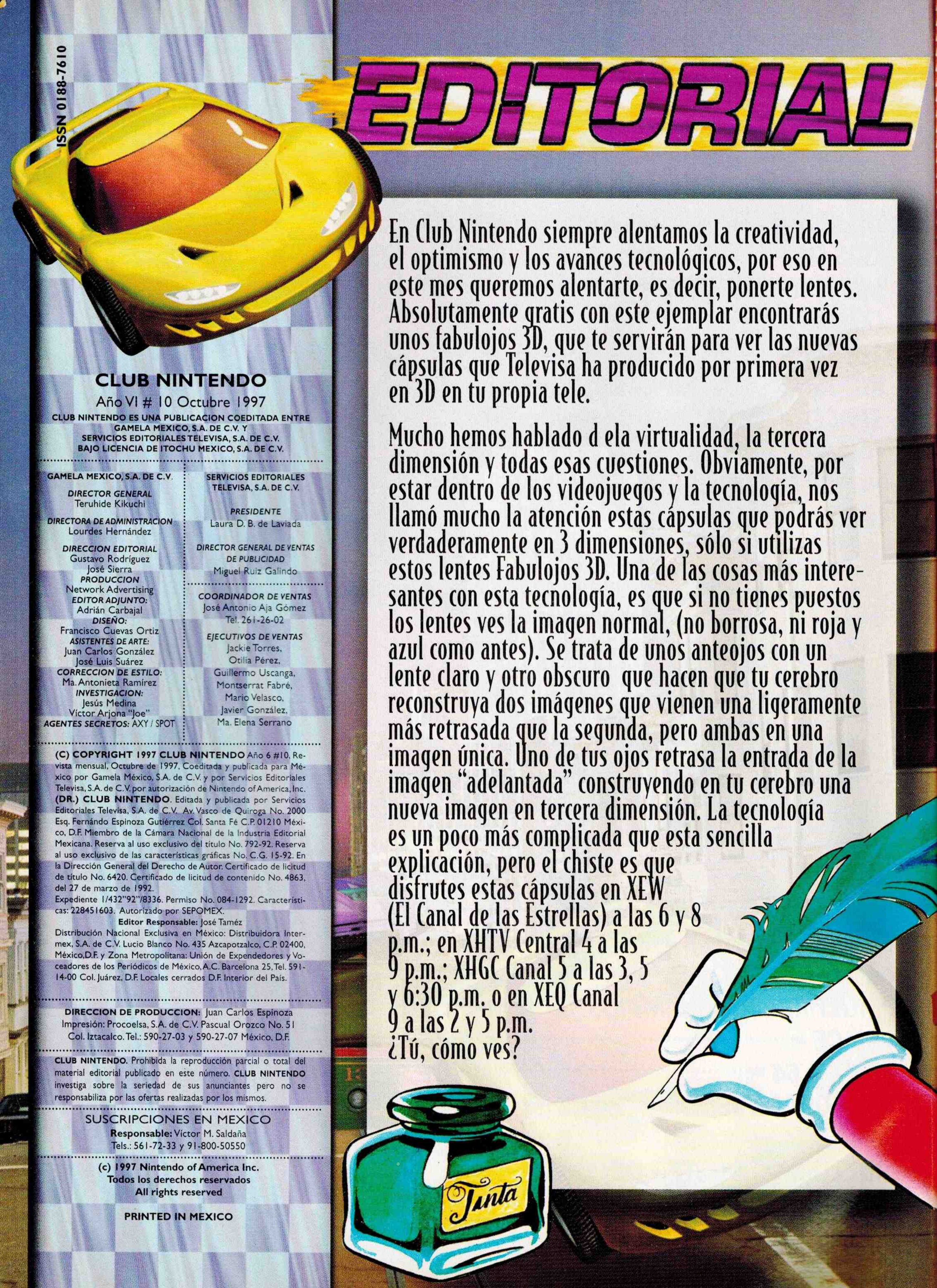
36

Títulos de Carreras N64

En este número tenemos un especial, con los títulos de carreras que aparecerán próximamente para tu N64, así que si a ti te agradan este tipo de juegos, revisa los análisis que aquí incluimos para que puedas escoger el mejor según tus gustos.



72



EDITORIAL

En Club Nintendo siempre alentamos la creatividad, el optimismo y los avances tecnológicos, por eso en este mes queremos alentarte, es decir, ponerte lentes. Absolutamente gratis con este ejemplar encontrarás unos fabulojos 3D, que te servirán para ver las nuevas cápsulas que Televisa ha producido por primera vez en 3D en tu propia tele.

Mucho hemos hablado d ela virtualidad, la tercera dimensión y todas esas cuestiones. Obviamente, por estar dentro de los videojuegos y la tecnología, nos llamó mucho la atención estas cápsulas que podrás ver verdaderamente en 3 dimensiones, sólo si utilizas estos lentes Fabulojos 3D. Una de las cosas más interesantes con esta tecnología, es que si no tienes puestos los lentes ves la imagen normal, (no borrosa, ni roja y azul como antes). Se trata de unos anteojos con un lente claro y otro obscuro que hacen que tu cerebro reconstruya dos imágenes que vienen una ligeramente más retrasada que la segunda, pero ambas en una imagen única. Uno de tus ojos retrasa la entrada de la imagen "adelantada" construyendo en tu cerebro una nueva imagen en tercera dimensión. La tecnología es un poco más complicada que esta sencilla explicación, pero el chiste es que disfrutes estas cápsulas en XEW (El Canal de las Estrellas) a las 6 y 8 p.m.; en XHTV Central 4 a las 9 p.m.; XHGC Canal 5 a las 3, 5 y 6:30 p.m. o en XEQ Canal 9 a las 2 y 5 p.m.
¿Tú, cómo ves?

ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO
Año VI # 10 Octubre 1997

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra
PRODUCCION
Network Advertising
EDITOR ADJUNTO:
Adrián Carbajal
DISEÑO:
Francisco Cuevas Ortiz
ASISTENTES DE ARTE:
Juan Carlos González
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO:
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION:
Jesús Medina
Víctor Arjona "Joe"
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruiz Galindo

COORDINADOR DE VENTAS
José Antonio Aja Gómez
Tel. 261-26-02

EJECUTIVOS DE VENTAS
Jackie Torres,
Otilia Pérez,
Guillermo Uscanga,
Montserrat Fabré,
Mario Velasco,
Javier González,
Ma. Elena Serrano

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Servicios Editoriales Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernándo Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fé C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

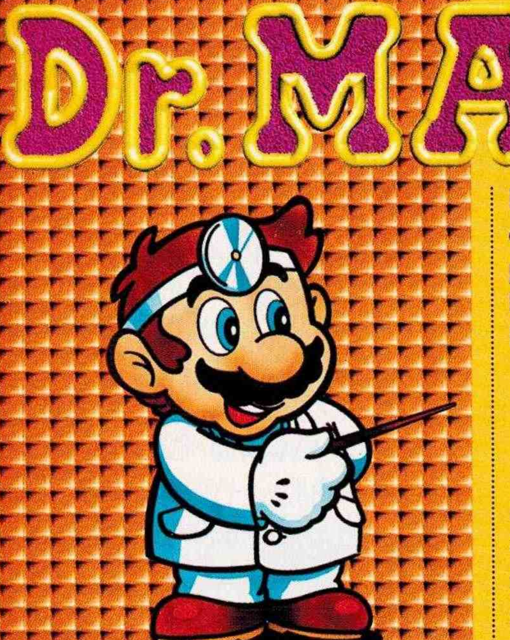
Editor Responsable: José Taméz

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION: Juan Carlos Espinoza
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Víctor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

Dr. MARIO



¡Hola Club Nintendo! Tengo una duda, cada vez que juego mi N64 conecto el cable AV al N64 y al terminar de jugar lo desconecto. Esto (conectar y desconectar muchas veces), ¿Puede dañar el plug del cable AV o el conector de la entrada Multiout del N64?

Flacoman
Mérida, Yucatán

Ya en anteriores ocasiones hemos mencionado que los equipos de Nintendo están hechos para ser tratados bajo "uso rudo", obviamente sin exagerar en este concepto. La idea de usar el mismo cable conector el SNES y el N64 es para que sólo tengas que desconectar el cable que tú mencionas y no desconectar todo. Si lo haces con cuidado, no hay ningún problema y no corres el peligro de descomponer este conector, aunque lo cambies varias veces al día.

¡¡Qué tal!! Tengo un par de preguntas: 1.- ¿Son ciertos los rumores que hay en el Internet, de que una compania planea sacar al mercado el juego de "Street Fighter vs X-Men" para el N64? y ¿No creen que sí deberían hacerlo? 2.- ¿Se puede conectar la batería recargable del Game Boy al nuevo Game Boy Pocket?

José Arturo Zubiaga Garza.
Cuernavaca, Morelos

Pues la única compañía que podría sacar ese juego (por cuestiones de licencia) es Capcom y hasta el momento siguen muy reservados con sus planes (más adelante comentaremos al respecto). Definitivamente no se puede conectar el eliminador/batería recargable del viejo GB al GB Pocket, pues es distinta la alimentación de corriente. Nintendo acaba de sacar un eliminador para el Game Boy Pocket, si es que estás interesado en adquirir uno.

Hola amigos de Club Nintendo quisiera que me contestaran algunas dudas: 1.-En Mario Kart 64 cuando obtienes 4 Copas de Oro en 150cc y se cambia la pantalla de presentación por una nueva ¿Hay forma de volver a poner la anterior. 2.-En la pista de Luigi Raceway hay un globo con la cara de Luigi que trae un premio ¿Ese premio se puede agarrar y cómo? 3.- ¿Qué pasó con el juego que va a sacar Steven Spielberg? 4.-¿El Rumble Pak se vende por separado o tienes que comprar el juego de Star Fox 64?

Eric Serrano Betancourt
Guadalajara, Jalisco

La única forma de regresar a la pantalla que dices es borrando absolutamente todos los datos. No sabemos de un truco que pueda cambiar a la pantalla original sin tener que borrar todos tus récords. El premio del globo de la pista de Luigi es un Spiny Shell y aunque es muy difícil, sí se puede sacar (obviamente hay que saltar para alcanzarlo). Sobre el juego de Steven Spielberg no hay notocias y así como están las cosas, no sabemos si lo vaya a realizar. En los primeros meses, el Rumble Pak sólo se podía conseguir al comprar el juego de Star Fox 64, pero por estos días es muy probable que ya lo vendan por separado.



RUMBLE PAK

Hola amigos de Club Nintendo soy Julio César López Cruz y esta es la primera vez que les escribo y les tengo una preguntita: ¿Cuáles son los 3 mejores juegos para el GB y como cuánto cuesta este sistema?

Tehuantepec, Oaxaca

Mmmmm. Realmente es bastante difícil ponerse de acuerdo cuando surge una pregunta como ésta, pues nosotros podríamos publicar los juegos que a nuestro parecer son los mejores, pero muchos de los lectores no estarían de acuerdo. En este momento -y para salir de esta duda- estamos planeando sacar una convocatoria para que los lectores como tú, nos digan cuá-



les son, a su parecer, los mejores juegos para los sistemas de Nintendo. Debes estar muy pendiente para que nos puedas ayudar con esto, en próximos números daremos a conocer la forma en la que podrás votar.

◆

Hace tiempo algunos de los lectores de su revista les preguntaban que si con la salida del N64 se iban a seguir programando juegos para el SNES y ustedes contestaron que sí, los licenciatarios, programadores, etc. iban a seguir con el SNES. Ahora hablan muchísimo más de juegos del N64 que de los otros sistemas (obvio, por la tecnología y capacidad del sistema), después le ponen más atención al Game Boy y olvidan por completo al SNES. ¿Qué pasó? Me he fijado que están sacando juegos antiguos pero ahora mejorados o juegos que casi no se vendieron ahora los sacan para no olvidar el SNES. ¿Eso es acaso lo que ustedes decían que iban a seguirían sacando para dicho sistema? ¿Ya no van a salir juegos para el Super NES o van a salir juegos "recalentados y mejorados"? ¿Las personas que no tengan el N64 ya se fregaron y tendrán que comprarlo?

Oscar G. Ruvalcaba Castañeda
México, D.F.

Pues la idea era que los licenciatarios siguieran sacando juegos para el SNES nuevos, pero como podrás ver, muchos de ellos mejor decidieron dedicar su potencial al N64. De ninguna manera los juegos de relanzamiento son "sobras". De hecho, Nintendo está sacando estos juegos para no cometer el mismo error que hicieron cuando el NES estaba en sus últimos días y el SNES estaba en su apogeo, y es que si tú te comprabas un NES, era muy difícil encontrar juegos clásicos y buenos para ese sistema. Ninguno de los títulos que se están relanzando, los podrías encontrar de ninguna forma y la gran mayoría vendió más de 200,000 copias. Desafortunadamente es muy difícil mantener un equilibrio en la revista, pues aunque todavía hay lectores que nos piden que hablemos del SNES, son más los que nos piden que ampliemos la información del N64.

◆

Queridos amigos del Club Nintendo ¿Qué onda con la dirección que está en un anuncio en la revista (que es: Http://www.SuperNintendo), ¡No existe!

El desesperado: Juan Lomán
México, D.F.

Efectivamente, en la red no existe una página con esa dirección. Eso fue sólo una idea del departamento de mercadotecnia de Gamela, para ese anuncio.

◆

Hola tengo una duda sobre el DD, en una página de Internet dice que cuesta $120 Dlls. ¿Es esto cierto? ¿Va a salir Metroid para el N64?

Miguel Angel de la Rosa
Monterrey, Nuevo León

Definitivamente no habrá un anuncio oficial de Nintendo sobre el precio de este periférico hasta el Shoshinkai Show que se llevará a cabo a finales del próximo mes en Japón. Nosotros esperamos poder asistir, para tener toda la información de fuente oficial. Aunque todavía no hay un anuncio oficial, ya hemos dicho que es muy probable que este juego llegue en un futuro (muy lejano o no muy lejano, sólo Nintendo lo sabe).

◆

Amigos de Club Nintendo, un amigo me comentó que en el mes de mayo iba a salir el juego de Duken Nucken 3D para Nintendo 64 y desde entonces estoy esperando que salga. Ustedes me podrían sacar de la duda.

Daniel Alberto Olivares
México, D.F.



Pues bien, si leíste nuestro reporte del E3, ya te habrás enterado que este juego llegará al N64 a finales de este año. Muchos de los que han jugado este título en computadora nos han preguntado qué tendrá de diferente la versión del N64, así que nos pusimos en contacto con Dan Harnett de GT Interactive para que nos diera más información. El nos comentó que este juego tendrá 32 niveles, combinados del juego original y del Plutonium Pak; estos niveles también tendrán nuevas texturas y gráficos. Este juego tendrá 3 nuevas armas que serán: Grenade Launcher, Twin Machine Gun y Plasma Cannon. El arma "Freeze Gun" fue eliminada del juego pues en una encuesta, se dieron cuenta que era la peor que había. También habrá 3 tipos nuevos de municiones. Hay también nuevas voces y definitivamente no aparecerán las bailarinas desnudas.

◆

El motivo de este e-mail es preguntar si no existe alguna clave para jugar con Akuma (SSFII Turbo) en Street Fighter Alpha 2 (SNES). No sería difícil pues el personaje ya está programado. A propósito ¿recuerdan al famoso Sheng-Long? Pues no existe. El maestro de Ryu, Ken y por un tiempo, Dan, es Gouken; en el juego, el manga, etc. El origen de Sheng-Long podría ser una mala traducción. Ryu al terminar con un oponente dice: "You must defeat Sheng-Long..." Esto porque Sheng-Long es la traducción literal de Dragon Punch, pero ya transcrito significa otra cosa y al parecer en Capcom de América, no se molestaron en ver de qué se trataba y lo pasaron tal cual. Y así lo que Ryu debió decir en realidad es: "You must defeat the Dragon Punch..." Pero el error ya estaba. Por cierto ya que estoy hablando de ello, Gotetsu fue el primero en hacer del Hadoken y el Shoryuken, técnicas no mortales. Fue el maestro de Akuma (Gouki) y Gouken quienes eran hermanos. Gouken se fue al poco tiempo y Akuma siguió entrenando con Gotetsu, quien descubrió el Raging Demon y Akuma lo vio, pero Gotetsu le prohibió usar ese movimiento porque era mortal. Akuma perfeccionó el Raging Demon y se supone que mató a Gotetsu y a Gouken y ahora va por Ryu. Para pronto, quiere que nadie más tenga un poder como el suyo. Por cierto, ¿por qué Akuma tiene el Kanji de "Cielo e Infierno"? Sale en su collar, en su espalda, cuando haces el Raging Demon, etc. Es como la combinación de Ryu y Ken ¿o qué? Nada más se lo pusieron porque sí Dewa mata!

Israel Zárate
México, D.F.

¡Ya hasta nos habíamos olvidado de esa onda de Sheng Long! Nada más que hay un pequeño detalle: Sheng Long no significa literalmente "Dragon Punch" sino "Dios Dragon" y es que la pronunciación de "Sheng Long" es china y no Japonesa. Interesante historia la de Gouken, pero hay que recordar que esa es una de las tantas variaciones que ha sufrido por todos los comics y animaciones que se hacen en Japón (de hecho, esa historia es en la que más se basan). El Kanji que le aparece en la espalda a Akuma (Gouki) no es el "Cielo e Infierno", sino el de Universo. Algunas combinaciones de este Kanji sí dan como significado cielo, pero así sólo es Universo y se basa en el hecho de que Akuma saca sus "poderes malignos" del universo. ¡Casi lo olvidamos! la clave que mencionas desafortunadamente no existe.


STREET FIGHTER ALPHA 2

¡Hola! amigos de Club Nintendo, antes que nada quiero felicitarlos porque veo que cada vez se superan más en cuanto al diseño de la revista. Después de esta pequeña introducción vienen las preguntas: Con eso de que van a programar juegos aquí en México, ¿Se puede hacer algo así como "remakes" de juegos que no llegaron a América como las partes que faltan de Final Fantasy, los Dragon Quest u otros RPG's que sólo hayan salido en Japón?; sobre los mismo de que se van a programar juegos aquí en México ¿los RPG's existentes aquí en América se pueden traducir y lanzarlos?; ¿Saben qué otros juegos de RPG, (aparte de Heart Bound 64, Zelda 64 y Super Mario RPG 64) van a salir para el Nintendo 64?

Tenoch Meneses Turriza.
Ulises Meneses Turriza.
Mérida, Yucatán

No sabemos si sea una buena o mala noticia, pero el equipo que se formó por parte de Gamela y que está comandado por el Peke, en este momento no se encuentra trabajando en el desarrollo de ningún juego. Pero no creas que no están haciendo nada, por el contrario, en este momento están desarrollando una especie de periférico del cual ya te hemos dado unos ligeros avances y que esperamos esté listo muy pronto para que podamos hablar más de él y de todo lo que ofrece. A nosotros ya nos dieron un avance de lo que tendrá este sistema y nos parece sensacional; esperemos tener pronto algunos otros detalles y saber si después de eso, ellos se dediquen más de lleno a lo de la programación de los juegos.

La razón por la que me dirijo a ustedes es para hacerles las siguientes preguntas: De todos los juegos que existen y existirán para el N64 en cartucho ¿habrá una versión para el DISK DRIVE de cada uno de ellos o sólo de algunos? En caso de que la respuesta sea de algunos ¿de cuáles?; ¿Existen o existirán juegos para el N64 únicamente en cartucho? y si es así ¿cuáles?; ¿Existirán juegos para el N64 únicamente para el DISK DRIVE? y si es así ¿cuáles?

José Olmos Lara.
Ecatepec, Estado de México

No es que vaya a existir una versión para el DD de todos los juegos, algunos de ellos tendrán modificaciones o "Updates" para decirlo de una forma más técnica (agregarle más niveles o enemigos a un juego en cartucho, utilizando la información que ya está dentro y la del Disk Drive). La idea de Nintendo es que continúen saliendo juegos en cartucho para el N64 y que también salgan algunas versiones exclusivas para el DD. Tal como ya contestamos en una carta anteriormente, es muy probable que en el Shoshinkai se puedan aclarar estas dudas y se dé más información.

◆

En la revista # 6/6/97 dijeron que el juego de Zelda 64 no iba a salir para el Disk Drive, pero en Nintendomanía Gus Rodríguez dijo que sí. ¡Creo que se les resbaló!

J. Genaro Contreras Gallardo
Piedras Negras, Coahuila



Al principio, el juego de Zelda 64 saldrá para cartucho, pero una vez que salga el DD, se piensa sacar una especie de "Update" para que los que tengan el cartucho, puedan jugar más niveles, misiones... en fin, para una de las cosas principales que está diseñado el sistema. Checa en este ejemplar un nuevo adelanto de este juego, pues se le están incluyendo bastantes cosas que nos hacen esperarlo aún con más ganas.

El otro día estaba viendo el programa de T.V. y observé que pasaron unas caricaturas de Mario Kart 64, ¿son en verdad caricaturas o sólo es un promocional del cartucho?

Mario Pulido G.
Minatitlán, Veracruz

La animación que viste, corresponde al comercial con el que se promocionó este juego cuando salió en Japón en diciembre del año pasado. Definitivamente este es un excelente comercial, ya que es bastante "agresivo", pues es la forma en la que realmente se juega este título (por lo menos aquí en la redacción, así lo hacemos). A nosotros nos parece genial este comercial y en verdad es una lástima que no lo hubieran retomado en América para anunciar este título.

◆

Amigos de Club Nintendo, sólo les quiero hacer unas preguntas que ojalá me puedan contestar. Bandai tiene planes de sacar Dragon Ball en el N64, ya que se está demostrando que el mercado mexicano se debe manejar muy aparte de los intereses de Estados Unidos, no es justo que si un juego no llama la atención allá no se comercialice aquí. Capcom sacará el juego de Street Fighter III en el N64 o hay planes de sacar otro SF para el N64.

Kakaroto
México, D.F.

Bueno les escribo para felicitarlos por la revista y para preguntarles: ¿De Capcom no hay planes para sacar alguna secuela de Megaman o de Street Fighter para el N64?

Tusk
México, D.F.

Hasta el momento, Bandai no tiene planeado lanzar ningún juego relacionado a Dragon Ball para el N64, lo más reciente que han anunciado para este sistema es el juego de Tamagotchi 64, pero nada de Dragon Ball (esperemos que haya noticias para este Shoshinkai). También, ya que estamos hablando del Shoshinkai aprovechamos para contestar una pregunta muy insistente que nos han hecho: Según lo ultimo que se ha comentado de Capcom en Japón, ellos ya están trabajando en algunos proyectos secretos para el N64. De hecho, la idea de esta compañía es poder mostrar al menos 3 de ellos para el evento antes mencionado que se llevará a cabo el mes entrante en Japón. Aunque no es algo oficial, se ha manejado que los 3 títulos que podrían estar en exhibición en este evento serían un juego de Puzzle, uno de Peleas y otro de Acción-Aventura.

◆

Hola Amigos de Club Nintendo: Quisiera que me respondieran un par de preguntas: Hace poco compré un control nuevo para mi Nintendo 64 y lo he estado usando con varios juegos, pero de repente me di cuenta de algo, sentí como que el joystick estaba como "muy flojo", lo cual en ciertos momentos me traes algunos problemas de sensibilidad y control (especialmente con SUPER MARIO 64). Ya sé que tal vez ustedes pensarán que todavía no sé controlar al personaje del juego, o que de plano le doy muy duro al control, pero déjenme decirles que con el otro control (el que viene con el sistema) no me da ningún problema y que controlo muy bien al personaje, además soy muy cuidadoso con el sistema, con los cartuchos y con el control. Me gustaría que me comentaran, si esto es normal o qué le sucede al control. La otra pre-

gunta es sobre la página de Nintendo o Club Nintendo en Internet, ya que la habían prometido desde hace algún tiempo (si es que la memoria no me traiciona) y hasta la fecha no he vista nada de Nintendo en el Internet, excepto por la página de NINTENDO POWER de Estados Unidos.

Francisco Yamasaki Infante.
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Es muy común que el 3D Stick del N64 se vuelva más sensible con el uso rudo a que es sometido, pero eso no afecta el funcionamiento del control. Es muy raro el hecho que le haya pasado primero a tu control nuevo y no al que venía incluído con el N64, pero recuerda que si tienes algún problema, te lo pueden solucionar en el Taller de Luigi. Después del comercial barato, te podemos comentar que la página de Club Nintendo ya estaba lista desde hace un par de meses, pero por algunos "problemitas" técnicos no la habían podido dar de alta en la dirección de Nintendo México (www.nintendo.com.mx). Esperemos que para cuando leas esto, ya esté lista.

◆

Queridos amigos, tengo 4 preguntas muy importantes que quisiera que me respondieran: 1.- ¿Es cierto que se va a poder o se puede pasar información de un power pack a otro? 2.- Una amiga me dijo que en Japón, en la compra de un N64, también viene con el Disk Drive y por el mismo precio. 3.- ¿Cuánto va a costar el Disk Drive? y 4.- ¿No creen un desperdicio sacar juegos como el Tetrisphere para N64 o el Pac-Man para SNES, cuando son juegos que ya no pueden mejorar más? son clásicos ¿no creen?

Alana fierro Jokonova
México, D.F.

Realmente son muy pocos los juegos que tienen programada la opción de copiar los datos de un Controller Pak a otro. Una técnica para juegos que no tienen esta opción es la de cargar los datos de un Controller Pak, después de eso removerlo e insertar otro Pak. Esto es arriesgado pues corres el riesgo de borrar los datos del Pak original. Es imposible que en este momento alguien regale el DD con el N64, pues... ¡Porque simplemente el DD no ha salido! De cualquier forma no es una idea descabellada que cuando este periférico esté disponible, salga un paquete que traiga el DD y el N64. De hecho, Tetrisphere tiene una temática muy diferente a la del clásico Tetris y por la forma en la que está programado hubiera sido muy difícil sacarlo para otro sistema, aunque parezca que es un juego muy sencillo.



◆

Los felicito por su revista (¿ya les aburrió que todas las cartas comiencen así? ni modo, se merecen la felicitación) Quisiera que me respondienran una pregunta: Leí en Internet que están a la venta los 2 CD's con la música de la saga de Castlevania (incluso escuché la canción de la mansión de Castlevania II mejorada) ¿Dónde puedo conseguirlos?

David Belmont
Durango, Durango

Esta pregunta nos la han hecho ya bastantes veces desde que contestamos una carta en esta sección sobre los CD's con la música de juegos que se vendía en Japón. En realidad es muy difícil conseguir este tipo de CD's en nuestro país. Los que nosotros tenemos, los hemos comprado cuando vamos a Japón, o nos los ha conseguido Brenda Nava (la chava que vivió un tiempo en Japón y ha hecho las últimas traducciones de Dragon Ball para la televisión asi como algunos mangas). No sabemos si ella te pueda ayudar a conseguir eso que quieres, su e-mail es: brendanava@hotmail.com. Pero por favor, no le digas que nosotros te lo pasamos.

◆

Notas del editor

¿Qué crees? Ya estamos trabajando en lo que será nuestro próximo número especial de Club Nintendo. Por el momento es lo único que te podemos decir, ya que es una sorpresa; pero si todo sale como Gus y Adrián lo están planeando, será una edición muy, pero muy especial. También esperemos que estos sujetos no sufran una nueva crisis nerviosa para que esté listo antes de finalizar el año. Y no olvides que puedes enviar tu correspondencia a la siguiente dirección.

Revista Club Nintendo
Esperanza # 957 interior 402
Col. Narvarte. CP 03020
México, D.F.

Y si tienes acceso a Internet, entonces también podrás enviarnos un e-mail a la siguiente dirección:

clubnin@internet.com.mx

Por cierto, a Gus se le olvidó mencionar que nosotros recibiremos hasta el 31 de este mes (octubre), los videos con los récords de StarFox 64 para el concurso del control dorado y autografiado por Shigeru Miyamoto, así que apresúrate, pues todavía tienes unos 15 días para enviar tu mejor récord.



MISCHIEF MAKERS



Una gran sorpresa nos dio Nintendo al sacar un juego tan especial como éste (distribuído en Japón por Enix), en este artículo verás por qué tienes que conocerlo.

No te vayas con la finta de que como no es un juego en 3D, no es bueno. Sin duda, muchos de los efectos que puede hacer el SNES en juegos de 2D tienen ciertos límites, cosa que con el Nintendo 64 obviamente no sucede y ¿a qué viene este rollo? lo que pasa es lo siguiente, al parecer los programadores y diseñadores dieron rienda suelta a su imaginación en un juego de 2D, pero que ocupa efectos como escala y rotación a diestra y siniestra, además de nuevas cosas, todo esto dio como resultado un juego diferente a lo que se ha mostrado para el Nintendo 64 hasta el momento. Pero ya después de intentar venderte este juego a toda costa, pasemos a lo bueno.



Todo comienza en una tranquila casa, donde un singular viejo es sorprendido por un gran número de enemigos que lo secuestran pero antes, se ponen a echar relajo y el más inteligente de ellos se da vuelo con un videojuego y es de Treasure, la compañía que programó Mischief Makers.

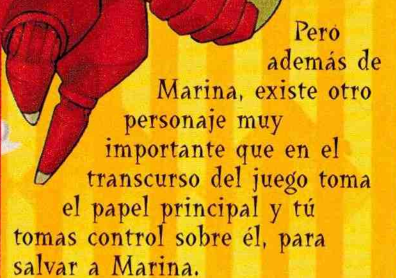


PERSONAJES

Los personajes principales son:

Marina, que siempre es perseguida por el divertido anciano, quien constantemente es secuestrado por los enemigos y tú eres él... no mejor dicho la responsable de rescatarlo.





Pero además de Marina, existe otro personaje muy importante que en el transcurso del juego toma el papel principal y tú tomas control sobre él, para salvar a Marina.



El juego cuenta con unas gráficas excelentes, donde constantemente generan lo que antes eran cinemas display, pero ahora, con las imágenes de los personajes como los jefes y mezclados con efectos especiales, lo hacen más atractivo muy al estilo japonés en el animé.

El juego cuenta con lo que serían cinco mundos y cada uno de ellos se divide de 10 y hasta 12 escenas, que pueden ser muy pequeñas, casi de una sola pantalla, hasta complicados laberintos que tomará algún tiempo pasarlos.



ELEMENTOS

Este es un punto muy importante, ya que el juego cuenta con un sinfín de elementos con los cuales necesitas relacionarte, desde tomarlos, usarlos y hasta controlarlos, pero mejor echemos un ojo a unos de ellos.



Una especie de gemas son las que tienes que ir tomando o buscando constantemente, ya que las rojas son puntos para que puedas continuar, las azules te recargan un poco de energía, las verdes te dan más de un cuarto de barra de tu energía y por último las amarillas son todo un dolor de cabeza en ciertas escenas, debido a que están ocultas y normalmente tienes que hacer algo especial para obtenerlas y si quieres ver el final completo, será mejor que las encuentres todas.



Hay todo tipo de esferas, a las cuales puedes sacudir para obtener gemas y recargar tu barra de energía...

...también te sirven como medio de transporte (y hasta bombas puedes obtener de ellas).





Algunas hacen girar todo tu entorno para modificar la escena y poder continuar con tu camino.



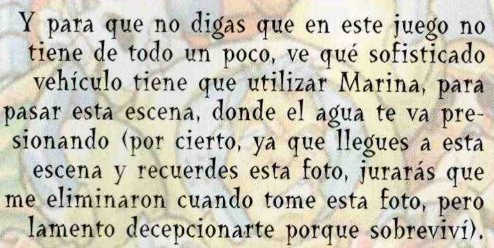
Luego están en grupo, tienen trauma de rueda de la fortuna y puedes hacerlas girar para esquivar a los enemigos, que son los que tienen picos.





Hay ocasiones que no las controlas del todo y por lo tanto, tienes que ir reaccionando según el caso, pero eso sí rápidamente.

Según su color, te puedes dar cuenta de qué tipo son, por ejemplo la que se ve en la foto, hay que sacudirla para que aparezca una estrella con la que puedes llegar a otra parte de la escena.

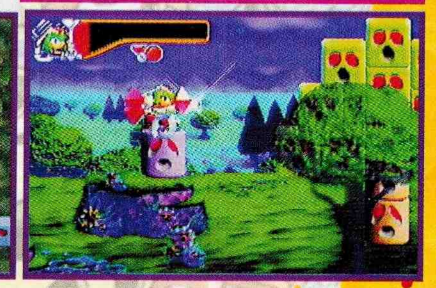


Y para que no digas que en este juego no tiene de todo un poco, ve qué sofisticado vehículo tiene que utilizar Marina, para pasar esta escena, donde el agua te va presionando (por cierto, ya que llegues a esta escena y recuerdes esta foto, jurarás que me eliminaron cuando tome esta foto, pero lamento decepcionarte porque sobreviví).





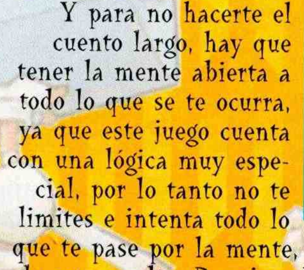




También hay bloques y de algunos puedes sacar gemas y hasta bombas, como la de la foto y como te has de imaginar, el globito con el número 1 es el tiempo que le falta para explotar, por eso mejor apúrate a lanzarla.



En el camino, varias veces hay que echar mano a una bolsa que te encuentras y de donde puedes obtener gran número se sorpresas, es más, introduce varios elementos en la bolsa y no te olvides de "agítarla antes de usar" (la bolsa).





Y para no hacerte el cuento largo, hay que tener la mente abierta a todo lo que se te ocurra, ya que este juego cuenta con una lógica muy especial, por lo tanto no te limites e intenta todo lo que te pase por la mente, seguramente te sorprenderás de lo que resulta. Por ejemplo checa cómo Marina se cuelga de uno de los enemigos y hasta puede hacer que se caiga. Esta foto se ve así, porque el juego hace un alejamiento para ver un poco más de la escena.



La variedad de objetivos, hace que este título no sea tan lineal y por lo tanto diferente a los demás, en algunos momentos hasta tienes que usar lo que tienes arriba, para poder terminar una escena y no se diga si quieres obtener la gema amarilla, porque tendrás que utilizar astucia y habilidad.





A veces es tan fácil salir de la escena como llegar al final y tomar la estrella que te saca al mapa principal, pero por ejemplo, en esta foto se ve cómo tienes que recolectar a unos niños latosos y agruparlos, para que pueda aparecer la estrella que es la salida del nivel.



Olimpiadas, pero con un estilo muy peculiar también se ven en este juego, aquí vemos a Marina mostrando su superioridad sobre otros tres corredores en 100 metros, también hay carrera con obstáculos y ¿qué tal eres para las operaciones matemáticas? porque también hay una prueba de este tipo y otras más.



Pero en esta foto te mostramos una escena donde al principio andas dando vuelta y vuelta, ya que es una especie de laberinto donde sólo tienes como referencia los números, pero cuidado porque unos son rojos y otros verdes, acuérdate de lo que ves al principio, te puede servir.



En esta escena tienes que evitar que el cohete se estrelle, para lo cual tienes que moverte sobre el cohete y cargar tu peso hacia un lado y así desviar su trayectoria.

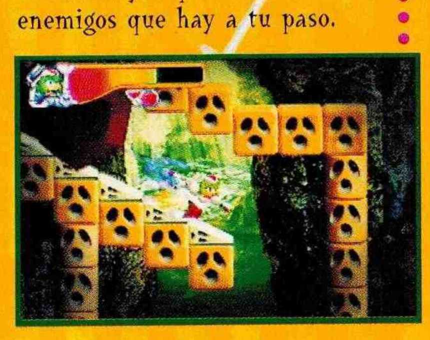
Hay ocasiones donde no puedes avanzar hasta no destruir alguna pared, pero para lograr conseguir la bomba es todo un rollo, así que debes pensar la forma de lograrlo y es cuestión de probar una y otra vez.

Jugar a los quemados contra un felino ¿qué te parece? y apúrate si es que no quieres buscar y buscar.



Hay escenas donde los elementos que parecen un mero adorno, son parte importante para encontrar la salida.

Aquí una roca te va presionando, así que necesitas utilizar tu velocidad y esquivar a los enemigos que hay a tu paso.





El juego cuenta con todo tipo de enemigos, algunos lentos y hasta estáticos y otros muy veloces, agresivos o cobardes y algunos parece que sólo están para echar relajo.



Como verás, aquí todo sirve... hasta un enemigo para limpiar el camino de otros enemigos, todo se vale con tal de pasar a la siguiente escena.



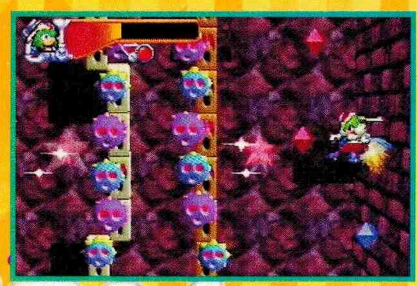


El tiempo en ciertas escenas, se podría decir que también es tu enemigo, por ejemplo, en esta escena tienes que avanzar a toda velocidad, ya que el camino se va destruyendo.

Este enemigo tiene toda la pinta del último jefe de Contra para SNES, ¿qué sospechoso no?



Como verás, en esta escena las paredes están tapizadas de enemigos que si los tocas desaparecen, pero después de cierto tiempo, nuevamente aparecen. En esta escena vas cayendo y tienes que tomar la estrella adecuada que te saca del nivel.





El número no es ningún problema, hay ocasiones donde toda la pantalla está llena de enemigos que salen de la derecha, izquierda y hasta del fondo, incrementando la acción.



Algunas veces, los enemigos te dan los elementos para eliminarlos, como en esta foto donde se ve que los rayos del enemigo sacan rocas, mismas que utilizas para destruirlo.

Aquí la presión es constante, ya que caen sobre la plataforma y entre más peso, la plataforma se hunde en la lava, así que tienes que quitar este peso extra a como dé lugar y rápido.



AMIGOS

No todo es maldad en este juego, también cuentas con algunos amigos que te ayudan en tu camino, para que puedas llegar hasta el final.



No se ve muy bien, pero se supone que tú controlas una especie de robot hecho de bloques y le das movimiento según hacia dónde muevas su cabeza.



¿Qué te parece un amigo con propulsión a chorro?, es más sin él, no sé cómo podrías tomar estas gemas.

Para pasar sobre estos enemigos, tienes que montarte sobre este personaje y así tomar control sobre él, para avanzar rebotando sin ningún problema.

Ahora, si quieres alguna sugerencia que te sea de gran ayuda, págale 10 de la gemas rojas a esta esfera rosa y verás lo que pasa.



Montado en esta avestruz, te enfrentas a este jefe que también va montado sobre un enemigo gigante y te ataca lanzando pequeñas esferas con picos y un súper láser.



Las armas no son un factor determinante en el juego, pero le agregan acción y diversión que es muy importante.







Estas armas normalmente las tienen los enemigos y tú amablemente (o sea, con una pequeña agresión), se las quitas para después usarlas en su contra y puedes cambiar el estilo de disparos que lanzan según tu gusto, pero eso sí, tienes un tiempo límite, de lo contrario pobres de los enemigos.





No dudes en utilizar sus propios disparos para eliminar a los enemigos o cuando menos dañarlos...



...hay ocasiones que con una de sus propias armas puedes eliminar a más de un enemigo y no dudes en experimentar.

CREATIVIDAD

La forma en que te presentan a los enemigos es muy singular, ya que como te darás cuenta, la mayoría de los personajes tiene un estilo que refleja expresiones, es más, hasta tienen elementos que no necesitan, como los bloques que siempre tienen expresión. Esto unido a un sinnúmero de detalles, muestran cómo se tomaron un buen tiempo en desarrollar la idea del juego, para que el resultado sea bueno.



Este título cuenta con detalles que apenas y se notan, por ejemplo este es uno de los jefes y se traga al viejo y ¿qué crees que pasa cuando golpeas al jefe?, pues fíjate bien en la boca del jefe, claro que esto en plena acción apenas y se ve.



Hay ocasiones donde no fue necesario el ataque de algún enemigo, más bien te ponen a pensar para que puedas salir de la escena.



Otras veces involucran elementos que distraen tu atención o simplemente hacen que con una lógica simple, puedas resolver algún problema. Claro que esto no es tan pasivo, ya que se combina con la gran acción del juego.





Una buena prueba de los detalles del juego como en esta escena, es que debes atrapar los fantasmas que andan por ahí, pero no creas que es tan fácil, ya que algunos están ocultos y tienes que combinar algún otro elemento para poder pasar a la siguiente escena.





JEFES

Hay de todo tipo de jefes, algunos muy sencillos como esta especie de serpiente, hasta como el jefe final que es un... !@%*@$%)¡, y no es una dirección de E-mail .



Claro que también hay, jefes de carácter fuerte, como este topo que llora cuando Marina lo agarra.

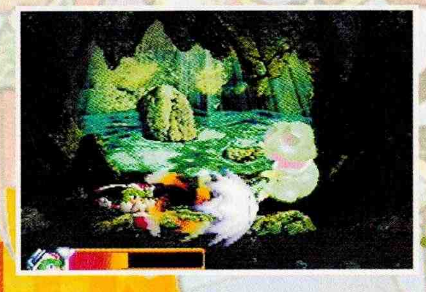




Los efectos visuales son algo que realmente hay que mencionar, ya que visten bastante las escenas de los jefes.



En cuanto a la técnica para eliminarlos, le echaron bastante "coco" porque no hay una sola forma para destruirlos, más bien es la combinación de varias técnicas.



Una gran ayuda que te da el juego, es que te señala (como con una mira) cuál es el punto débil de jefe, pero no te vayas con la finta, ya que el punto débil no necesariamente es donde lo tienes que atacar.



Hay tres jefes principales en el juego que te los encuentras más de una vez, pero eso si hay que eliminarlos con técnicas distintas algunas veces ellos te proporcionan el arma para eliminarlos, claro que antes tienes que hacer labor de convencimiento, ya sabes. Las introducciones antes de enfrentarte a estos jefes son espectaculares, al igual que cuando los eliminas.





Aquí vemos cómo vas montado sobre un pequeño felino y tienes que utilizar los misiles que el jefe te lanza para atacarlo, pero ¡aguas! **con el láser.**



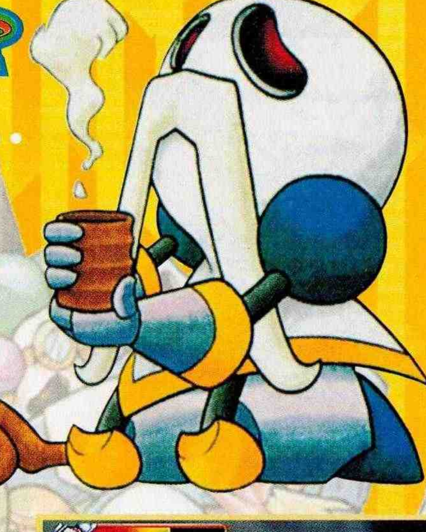
Arriba vemos cómo el jefe cae con fuerza, provocando que caigan rocas, mismas que utilizas para dañarlo, abajo se ve cómo eres presa fácil de la velocidad de este jefe.



¿2D o 3D?

El juego realmente es en 2D, pero hay elementos que adornan el juego dando un aire en 3D, por cierto a la izquierda se ve una flama que sale de la lava del fondo hacia el frente y a la derecha.
Tienes que jugar a saltar la cuerda pero hecha de enemigos. ¿A qué marca de videojuegos te recuerda?







Aquí se ve uno de los contados detalles poligonales que tiene el juego, seguramente en la foto no se aprecia muy bien, pero la roca está hecha de polígonos.



Detalles como el suelo en perspectiva tipo Street Fighter es común verlo en todo el juego, elementos que están en primer plano se van desvaneciendo para dejar ver lo que hay detrás.



Hay detalles o elementos del juego que sólo los ves en una ocasión, así de desperdiciados o detallistas son estos cuates de Treasure.



La música es muy buena, no mucha variedad, pero eso sí los efectos de sonido son excelentes.



En el juego cuentas con una barra de energía, si acumulas suficientes gemas azules o verdes, tendrás dos reservas de esta barra de energía.

Como te mencionamos al principio del artículo, las gemas rojas te sirven para continuar, o sea que te cuesta 10 gemas rojas continuar con una barra de energía, con 30 gemas puedes continuar con doble barra de energía y si te sobran las gemas rojas o la escena en la que vas a continuar está muy difícil gástate 100.

Para terminar sólo te diremos que Mischief Makers es un juego que no puedes dejar de conocer y no importa que las primeras escenas se vean muy sin chiste, espera a ver cualquiera de los jefes y verás que tu interés se incrementará.



TIPS de GOLDENEYE 007

Este mes comenzaremos con los tips de este juego. básicamente te podemos decir que lo que veremos son los objetivos de todas las misiones en la dificultad "Agente 00". ¿Por qué? pues porque esta dificultad es la que más objetivos tiene y en ellos se encuentran los de las dificultades anteriores, así que si estás jugando en cualquier dificultad menor, es obvio que encontrarás esos objetivos en esta guía.

Opciones

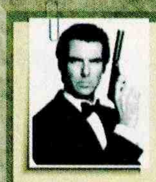
Bueno, después de este interesante rollo justificativo, te explicaremos lo más básico del juego.



Para comenzar te diremos que el juego cuenta con 4 archivos en donde puedes grabar tus avances.



En cada uno de ellos encontrarás las siguientes opciones:



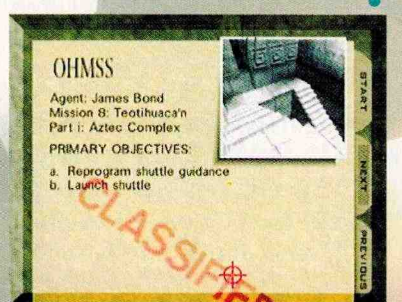
Seleccion de Mision



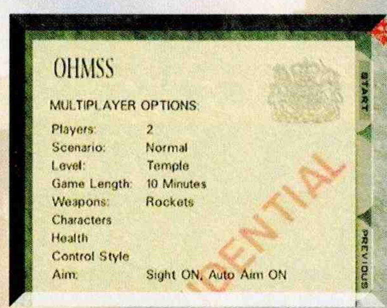
En este menú puedes seleccionar el nivel deseado (obviamente debes pasar los niveles para seleccionar otros). Después de esto, selecciona la dificultad. Es obvio que la dificultad "Agente" es fácil y por lo tanto los objetivos de las misiones son muy sencillos; "Agente Secreto" es una dificultad media y sólo aumentan algunos de los objetivos, así como la resistencia de los enemigos; y la dificultad "Agente 00" es la más difícil, por lo que en las misiones debes de completar mayor número de objetivos y los enemigos aguantan más tiros (un punto excelente es que en la dificultad "Agente 00" si les pegas en las extremidades, aguantan varios plomazos, si les pegas en el pecho aguantan unos cuantos y en la cabeza los aniquilas instantáneamente).

Una vez que seleccionas la dificultad, aparece el folder de información del nivel. Aquí te dan los objetivos de la misión, por lo que debes leerlo con mucho detenimiento, también recibes un Background de la misión, el informe de M, así como de Q y de Money Penny.

Después de todo este papeleo, comienzas la misión.



Jugadores Multiples



Este es un excelente título para entretener a 4 videojugadores en una escala exorbitante (bueno, casi). En el menú principal encontramos varias opciones, las cuales explicaremos brevemente.



JUGADORES

Es obvio que aquí seleccionas el número de jugadores.



NIVEL

Y aquí eliges el nivel en donde se desarrolle la batalla.





ARMAS

Creemos que está de más explicar esto, pero seleccionas el tipo de armas que quieres durante la batalla.

ESCENARIO

Selecciona el tipo de juego, Normal (bueno, en este matas a placer); sólo vives dos veces (es más que obvio, sólo tienes 2 vidas); Viviendo en un rayo de luz (el jugador que tenga por más tiempo la bandera, es quien gana); El hombre con la pistola de Oro (sólo aparece una pistola de oro, por lo que el jugador que elimine más oponentes con dicha arma es quien gana); Licencia para Matar (aquí todas las armas matan con un tiro) y los demás son juegos en equipo.



PERSONAJES

Aquí elige a quien quieres manejar.

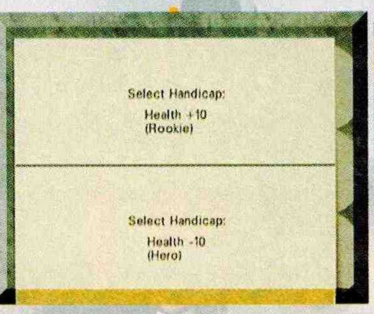


DURACION DEL JUEGO

Lo puedes limitar por tiempo o por muertes.

VITALIDAD

Aquí le puedes dar chance a tu oponente, o de plano humillarlo.





ESTILO DE CONTROL

Aquí puedes cambiar las acciones de los botones.



MIRA

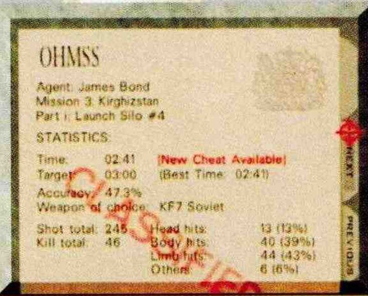
Puedes encender o apagar la mira o cuando apuntas automáticamente a los enemigos.

Esperamos que te hayan quedado claros todos los puntos anteriores (se aceptan quejas y de preferencia no sean muchas, por favor), ahora vayamos a ver lo que nos interesa, que es la onda de los niveles.

OPCIONES DE CHEAT

DK Mode OFF
Paintball Mode OFF
Magnum OFF
Gold PP7 OFF
No Radar [Multi] OFF
Turbo Mode OFF
Enemy Rockets OFF
2x Grenade L. OFF
2x Throwing Knife OFF
2x Hunting Knife OFF

Dichos menús de opciones se abren hasta que logras ciertos objetivos en cada una de las dificultades, puedes sacar 6, en cada dificultad (hasta donde sabemos). ¿Cómo saber en qué misiones se pueden sacar Cheats? Bueno, pues si te fijas bien, cada que terminas una escena, sale un informe con estadísticas de tiempo y puntería, si te sale un Target de tiempo y lo superas, obtendrás un Cheat. ¡Ojo! los Cheats sólo se pueden utilizar en escenas que ya completaste.



Misión 1: Arkangelsk



OHMSS
00 Agent: James Bond
Mission 1: Arkangelsk
Part i: Dam

OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Neutralizar todas las alarmas
b. Instalar Covert Modem
c. Interceptar la informacion del Backup
d. Saltar en Bungee de la plataforma

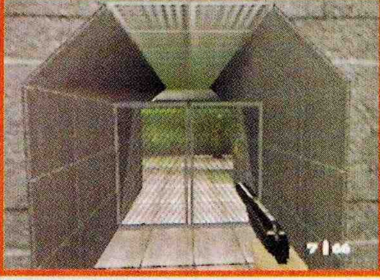
Parte I: Presa

Objetivo A:

La primera de las alarmas se encuentra después de que le das paso al camión, por la puerta de seguridad.
Las otras 3 se encuentran en cada una de las torres de la presa.
Puedes destruirlas avanzando hacia ellas (por fuera de la presa) o por los túneles, esta última opción es mucho más arriesgada, pero así te deshaces de la mayor parte de los enemigos. La primera torre de la presa es la No. 2 (puede sonar algo confuso pero así es).







Entrando a la torre por la puerta, se encuentra la segunda alarma. Tomando la ruta de los túneles, vé hacia la derecha. Encontrando la entrada a la torre 3, sube para desactivar la alarma y prosigue el camino por el túnel en la misma dirección. Más adelante encontrarás la entrada a la 4a, torre en donde se encuentra la última de las alarmas.





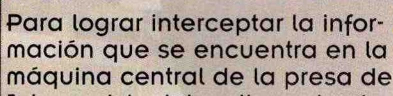
Objetivo B:

Este es muy sencillo. Cerca de donde se encuentra la 1a. alarma (detrás de unas cajas), está el emisor de información de la presa, por lo que debes seleccionar el Modem Espia en el menú y colocarlo en la pantalla del emisor.





Covert modem installed.
OBJECTIVE B: COMPLETED





Objetivo C:

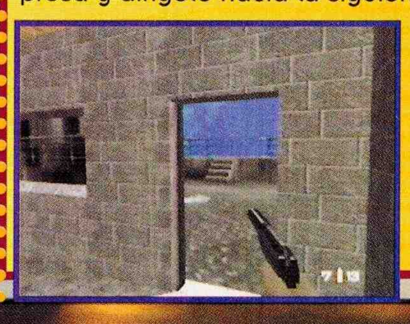
Para lograr interceptar la información que se encuentra en la máquina central de la presa de Arkangelsk, debes llegar hasta ella por los túneles de la misma, para ser más preciso, debes de tomar la ruta de la izquierda cuando bajas por la torre No. 2 de dicha presa.
Al llegar hasta la computadora, presiona el botón B, para bajar la información y enviarla vía satélite hasta los cuarteles centrales del Servicio Secreto de Inteligencia Británica.

Off-site data backup completed.
OBJECTIVE C: COMPLETED



Objetivo D:

Una vez que hayas completado los 3 objetivos anteriores, ahora escapa de la presa y dirígete hacia la siguiente misión, por lo que deberás saltar desde la plataforma de la presa con un Bungge.



TIPS En esta misión te recomendamos utilizar armas con silenciador, ya sea la "PPK 9mm" que es con la que empiezas, o el rifle con mira telescópica, este último aparte de que es muy discreto, con él puedes atacar enemigos a gran distancia además de que podrás darles más fácilmente en la cabeza (1-2).





El rifle con mira telescópica se encuentra en la primera Torre (3).

Pasando la primera torre (en la primera curva del túnel de la montaña), utiliza el rifle con mira telescópica para eliminar a los soldados que se encuentran a lo lejos, sobre todo a los ingratos que están dentro de un pequeño Bunker (4).



Después de darle el paso al camión por la puerta de seguridad, corre tras él para eliminar más fácilmente a un guardia que en cuanto te ve huye y trata de activar la alarma (5).





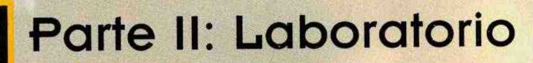
Al llegar a la presa, antes que nada, elimina al guardia que se encuentra arriba de la primera torre o te dará muchos problemas (6).

Una vez dentro de los túneles de la presa, elimina a los guardias a distancia (7).

Cuidado con los guardias que se encuentran en las esquinas (8) y si ves barriles de combustible, mejor explótalos de lejos para que los soldados no los exploten cerca de ti (9).









Parte II: Laboratorio

Objetivo A:

Para poder llegar al Laboratorio, deberás pasar por varias puertas de seguridad, sin embargo para alcanzarlas, necesitas de la



"Tarjeta B", la cual la tiene este soldado.





La plataforma se encuentra a fuera de la torre No. 3, sólo vé hacia ella y déjate caer.

Parte II: Laboratorio

(continuación) 

Objetivo A:

Como te podrás dar cuenta, es mucho más fácil si lo eliminas por la espalda y te evitas problemas. Saliendo al pasillo encontrarás esta puerta, en donde se encuentra el switch que abre la puerta eléctrica dando acceso a los lockers y









así llegarás a este pasillo. Siguiendo el camino de frente, llegarás hasta esta puerta en donde encontrarás un cuarto de vigilancia, te recomendamos ser precavido.
Dentro de este cuarto encontrarás 2 switches, el de la izquierda te permitirá la entrada al Laboratorio, el cual se encuentra obviamente por el pasillo de la izquierda.



Este objetivo es extremadamente sencillo, sin embargo debes localizar a nuestro amigo antes de que se mueva de cuarto, (eso es lo difícil).
Los lugares donde puedes encontrar a tan favorable colaborador, son: En las plantas de contención que se encuentran a la izquierda y derecha de este pasillo en el área de experimentos (siguiendo el camino de la derecha del cuarto de vigilancia), o en dado caso, en el área del Laboratorio. Advertencia: si dicho sujeto escucha disparos cerca de él antes de verte, correrá hacia el principio del nivel, por lo que lo encontrarás encerrado en alguno de los sanitarios. Como podrás ver, dicho doble agente te da un decodificador. Este aparatito te servirá para abrir la puerta que te comunica directamente al cuarto de almacenamiento, sólo debes utilizarlo enfrente de la puerta.





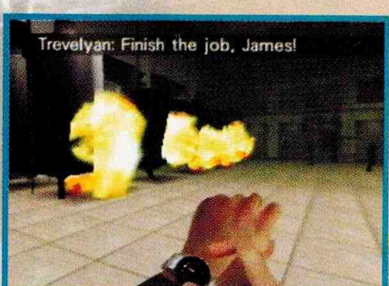
Objetivo C:



Una vez en el cuarto de almacenamiento, entre los contenedores encontrarás a Alec, el agente 006.



Selecciona las minas de control y coloca una en cada uno de los contenedores de enfrente, aléjate, actívalas con el reloj y escapa (por la puerta que se encuentra detrás de Bond en la última foto) antes de que las tropas te capturen.





Objetivo E:

Para completar este objetivo, sólo tienes que evitar eliminar a los científicos que te encuentres en el camino.



Al principio de la misión te sugerimos utilizar la pistola PP7 (con silenciador), para que los soldados que se encuentran en los baños no se te amontonen.
Una vez que obtengas la Tarjeta B, utiliza la ametralladora KF7 Soviet (por el resto del nivel), para que salgan todos los soldados de esta ala del complejo (1).







Ya que llegues a los lockers, abre la siguiente puerta, suelta unos tiros, regresa a donde indica la foto (2) y espera a los soldados que te salen de ambos lados, ¡aguas con los científicos!. Cuando llegues al cuarto de seguridad, suelta unos tiros, o si eres muy valiente, entra a echarles bronca y regresa al cuarto que indica la foto (3), ya que aquí tienes suficiente espacio para atacar, esconderte y recargar la ametralladora. Acabando de entrar al área del Laboratorio, elimina a los guardias que se encuentran tras las cajas y espera a que bajen los soldados por las escaleras para darles una pesada bienvenida. (4).

Misión 1: Arkangelsk

Parte III: Escape

OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 1: Arkangelsk
Part III: Runway

OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Encontrar la llave de ignicion del aeroplano
b. Destruir las Ametralladoras de alto poder
c. Destruir la Bateria del Misil
d. Escapar en el aeroplano



Objetivo A:



Esta fácil, en el cuarto que se encuentra saliendo del complejo del Laboratorio a la izquierda, podrás encontrar dicha llave.

Objetivo B:



Aquí se requieren agallas y precisión, ya que si no las destruyes rápido, te bajan mucha energía. Sólo son 3 (una a la mitad de la pista del aeroplano y dos al final), pero muy resistentes por lo que te recomendamos utilizar el Tanke.



Objetivo C:

Ves la torre que sobresale de la construcción, pues hazla pinole y habrás completado este objetivo. ¡Fácil ¿no?!

TIPS

Toma las granadas que se encuentran al lado de Bond cuando comienza. En el cuarto de la derecha encontrarás a un enemigo que es mejor que lo elimines de una vez, utilizando la PP7 con silenciador, al igual que el soldado que se encuentra saliendo del complejo del Laboratorio. Las minas de tiempo sólo son de adorno (1). En donde se encuentra el objetivo A, sólo arroja una granada para eliminar a los soldados de un solo golpe (2). Ve por el Tanke, ya que te será de gran utilidad para eliminar las ametralladoras de alto poder y la batería del misil, aparte de que con dicho instrumento de destrucción podrás arrollar a los soldados sin mayor problema (3). Advertencia: puedes destruir el aeroplano con el Tanke, te recomendamos que conduzcas con mucho cuidado o no podrás huir (4).







Bueno esperamos que hayas completado los 3 objetivos anteriores y con toda la armada rusa tras tus huesos ¿qué esperas? sube al aeroplano y ¡huye!



Objetivo D:



Misión 2: Severnaya

Parte I: Superficie

OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 2: Severnaya
Part I: Surface

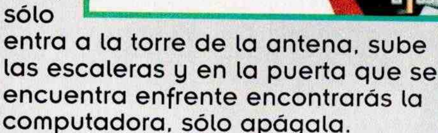
OBJETIVOS PRIMARIOS:

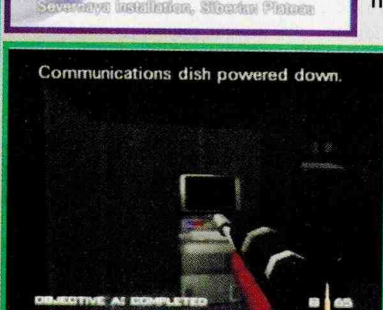
a. Apagar las comunicaciones de la antena
b. Obtener la llave de la caja fuerte
c. Robar los planos de construccion
d. Entrar a la base por la torre de ventilacion

Severnaya Installation, Siberian Plateau

Objetivo A:

Este es extremadamente sencillo, sólo entra a la torre de la antena, sube las escaleras y en la puerta que se encuentra enfrente encontrarás la computadora, sólo apágala.

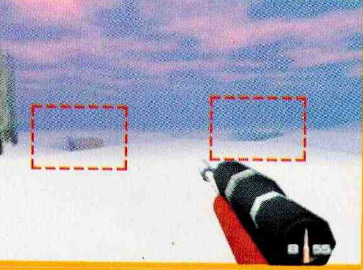




Objetivo B:









Este objetivo está un poco complicado, pero ahí va; Comenzando el nivel avanza relativamente pegado al bosque del lado derecho y encontrarás una torre de vigilancia, adelante encontrarás una cabaña. Ahí encontrarás a un tipo que cuando muere, suelta la llave de otra cabaña. Regresa a las 2 primeras cabañas que encuentras y en la de la izquierda (viendo desde el principio del nivel hacia la antena), encontrarás la llave de la caja fuerte.

Objetivo C:

Este también es fácil. Una vez que ya tienes la llave, dirígete hacia la antena, en la parte posterior izquierda de ésta encontrarás un camino hacia un par de cabañas que se encuentran enrejadas, en la de la derecha hallarás la caja fuerte y en ella los planos de construcción.



TIPS

Este nivel es muy sencillo y muy rápido, por lo que no se requiere de mucha habilidad para terminarlo, sin embargo procura avanzar por encima de los montes de nieve para tener una mejor visión y utilizar el rifle con mira telescópica para atacar a los enemigos a gran distancia (1). Te súper recomendamos que no te acerques a las cabañas que están después de donde se encuentra la caja fuerte, ya que activas la alarma y salen soldados con chaleco antibalas y son muy latosos. Lo mismo pasa cuando tratas de entrar a la base por la puerta principal (2).

Objetivo D:

Una vez que tengas los planos, regresa sobre la nieve del lado izquierdo, sigue todo el bosque de ese lado y encontrarás el ducto de ventilación. Sólo sube por las escaleras, vuela los candados y entra.



Misión 2: Severnaya

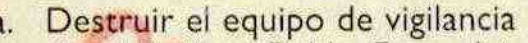
Parte II: Bunker



OHMSS

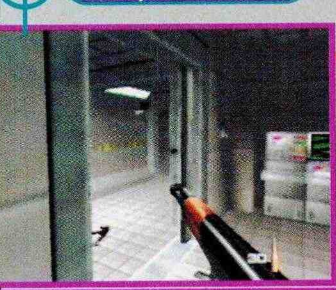
00 Agent: James Bond
Mission 2: Severnaya
Part ii: Bunker

OBJETIVOS PRIMARIOS:



a. Destruir el equipo de vigilancia
b. Copia la llave GoldenEye y deja la original
c. Convence a un empleado para activar la computadora central
d. Copia la informacion de la computadora central. Fotografia la pantalla principal de video

Objetivo A:







Lo único que debes hacer para completar este objetivo es destruir todas las cámaras de vigilancia. Esperamos que las fotos te ayuden a ubicarlas.

Objetivo B:



Una vez que llegues al salón principal del cuartel, vas a ver a un tipo con una playera floreada junto a una computadora, bueno pues sobre el escritorio está la llave de Golden Eye, tómala y ve tu reloj, selecciona el Analizador de llaves que tiene el aspecto de un portafolios, salte del menú y presiona 2 veces el botón de disparo para copiar y deshacerte de la llave de GoldenEye.



Objetivo C:





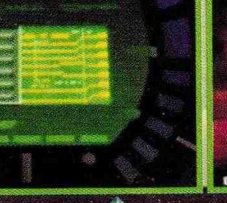




Recuerdas al tipo de la playera floreada, pues su nombre es Boris y es un Haker en eso de las computadoras, por lo que es el tipo perfecto para que active la computadora principal (si no lo encuentras cerca búscalo, no pudo haber ido lejos).

Objetivo D:







Una vez que Boris ponga la contraseña de iniciación, selecciona el Ladrón de datos en el menú principal y utilízalo en la computadora, para robar los datos.



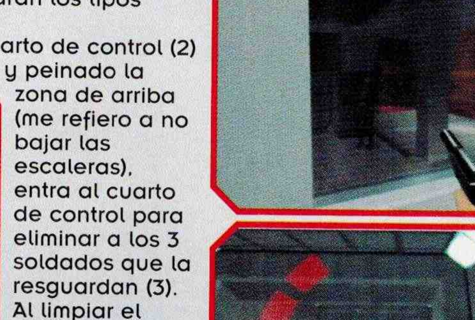
Objetivo E:

Sólo regresa al salón principal del complejo, selecciona la cámara en el menú principal y toma una bonita foto de la pantalla principal de video.





Al comenzar el nivel, abre la puerta de enfrente y elimina al soldado que está delante de ti y después al de la izquierda, date prisa o el último activará la alarma y llegarán los tipos manchados con sus chalecos antibalas (1). Una vez que hayas encontrado la tarjeta del cuarto de control (2) y peinado la zona de arriba (me refiero a no bajar las escaleras), entra al cuarto de control para eliminar a los 3 soldados que la resguardan (3). Al limpiar el salón principal del complejo, elimina también a los soldados que se encuentran en el área de salida para que posteriormente no representen una molestia (4). Completa todo antes de llevar a Boris al cuarto de control, para que se te haga más fácil escapar después de que suene la alarma. Una vez que robes los datos de la computadora, espera a los primeros enemigos (5) y huye antes de que llegue toda la armada (6).











Misión 3: Kirghizstan



OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 3: Kirghizstan
Part i: Launch Silo #4

OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Colocar Bombas en los cuartos de combustible
b. Fotografiar satelite
c. Obtener informacion telemetrica
d. Retirar los circuitos del satelite
e. Minimizar las muertes de los cientificos





Soviet Missile Silo, Kirghizstan



Parte I: Sitio de Lanzamineto #4

Objetivo A:

En el complejo existen 4 cuartos de combustible en donde se deben implantar las bombas: 4-H4, 4-C3, 4-K2 y 4-A1 respectivamente.









Objetivo B:

En el cuarto de combustible 4-A1, o sea el 4°, se encuentra el Satélite; Tómale una bonita foto para el álbum familiar de Q.





Objetivo C:

En el 3er. cuarto de combustible (4-K2 o para mayor referencia donde está la cápsula), uno de los científicos tiene el DAT con la información telemétrica del Satélite; pídesela amablemente y si no te la da, cuando escuche disparos, la arrojará cerca de esta zona.

Objetivo D:

En los 3 primeros cuartos de combustible se encuentran 4 tarjetas de circuitos, 2 en el primero (4-H4), una en el segundo (4-C3) y otra en el tercero (4-K2).





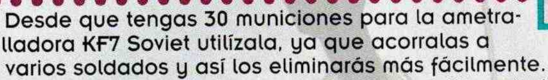


Objetivo E:



Trata de no eliminar a los científicos, ya que sólo tienes el límite de una muerte para completar este objetivo.

TIPS



Desde que tengas 30 municiones para la ametralladora KF7 Soviet utilízala, ya que acorralas a varios soldados y así los eliminarás más fácilmente.

En los cuartos de combustible, lanza unos tiros al aire para que bajen los soldados que se encuentran atrás de la puerta y los aniquiles rápidamente en las escaleras (1).

Los científicos que se encuentran en los cuartos de combustible, poseen las tarjetas de acceso a las demás áreas del complejo, por lo que si no te cuelas cuando salen los soldados, deberás buscarlas en el piso o pedirlas con mucha cortesía a dichos personajes estorbosos (2).

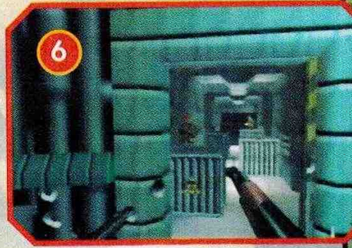


Antes de llegar al cuarto 4-C3, se encuentra una esquina con unos barriles llenos de combustible; después de eliminar a los soldados que se encuentran en la entrada de dicho corredor, dispara rápidamente a los barriles para eliminar a varios soldados con la explosión, quédate cerca de la esquina por si algún incauto se llega a asomar y una vez que se haya medio dispersado el humo, entra en acción (3).





Después de salir del cuarto 4-C3, te encontrarás con que te disparan por detrás, pues es un soldadito que está atrincherado en una caja y por si fuera poco, de la puerta sale un kamikaze que quiere tu cabeza, por lo que te recomendamos moverte rápido (4). En este pasillo te saldrá una legión de soldados, aquí te sugerimos tener mucha paciencia (y municiones) (5). Al salir del cuarto 4-K2, en el pasillo de la izquierda encontrarás un chaleco antibalas que te alivianará bastante, después de tanta descarga de plomo. Antes de llegar al cuarto 4-A1, entrarás a un corredor con soldados atrincherados detrás de unas cajas. Te recomendamos mantener tu distancia para eliminarlos (6). Saliendo del cuarto 4-A1 te encontrarás con Ourumov, quien se dispone a escapar (7). Ve por el corredor de la izquierda y entrando al siguiente cuarto, sigue la pared de la derecha y así llegarás más rápido al elevador.





INFORMACION SUPERNESESARIA

SPACE INVADERS

The Original Game

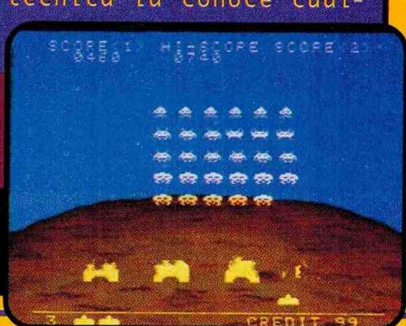
Ultimamente se ha puesto de moda sacar títulos que salieron en los comienzos de la historia de los videojuegos. Ahora vuelve a ser el turno de Space Inavders, que ya había aparecido para el Game Boy en 1994 y que originalmente apareció en Arcadias en 1978 (¡Gustavo tenía el cabello corto en ese entonces!).

The Original Game

El objetivo principal del juego es destruir a los aliens que han venido a invadir la base espacial donde, por suerte, te encuentras tú para salvar a la humanidad una vez más de otro aprieto. Para esto, cuentas con 3 vidas y un súper cañón que dispara rayos láser que afortunadamente no se te acaba. Este láser es capaz de destruir tanto a los enemigos (que en total son 55 por horda) como sus disparos, pero también puedes destruir tus barreras de defensa cosa que te puede perjudicar o ayudar. Esto último depende de si quieres estar oculto y disparando, o si tus defensas ya están tan dañadas, que de plano ya no sirven. Si los alienígenas llegan al fondo de la pantalla, primero destruirán tus barreras con sólo tocarlas (tal vez estén cubiertos con alguna sustancia corrosiva) y luego irán por ti.



Ahora, este juego a pesar de ser muy viejo, tiene su técnica. Si quieres sobrevivir más tiempo, no hay que eliminar a los aliens a lo loco. Tienes que irlos venciendo de columna en columna. Esta técnica la conoce cualquiera que haya vivido en aquélla época, donde Space Invaders fue el primer juego con animación.



SELECT A SCREEN TYPE
UP RIGHT CABINET SCREEN
BLACK & WHITE
B & W WITH CELLOPHANE
COLOR
RETURN TO MODE SELECT

El juego te ofrece 4 opciones distintas de "colores":

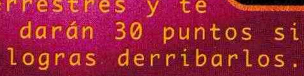
¡PELIGRO, OVNIS!

? — Este platillo (también conocido como el OVNI) sale volando en la parte de arriba del escenario y si le das, obtendrás un premio que es un misterio.



30 — Estos alienígenas se encuentran hasta arriba de la horda de extraterrestres y te darán 30 puntos si logras derribarlos.

20 — Este otro lo encontrarás posicionado en la parte de enmedio y te da 20 puntos.

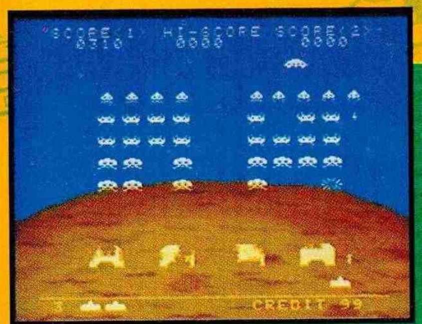


10 — Finalmente tenemos a este ser, que sólo te da 10 puntos por estar más cerca de ti.



Up Right Cabinet Screen

Up Right Cabinet Screen



En esta opción podrás jugar con un fondo, mientras la acción se desarrolla. Tanto los extraterrestres como tú, son de color blanco.

Black & White

Black & White



El juego es el mismo a excepción de que no hay fondo, bueno, en realidad el fondo es totalmente negro. Los enemigos siguen siendo blancos y los puntos que recibes por eliminarlos son los mismos.

B & W with Cellophane

B & W with Cellophane

Esta opción es el equivalente a la anterior, pero imagina que alguien puso papel celofán a la tele para darle el efecto de que el juego está a colores (5 diferentes, más el blanco y negro).

Color

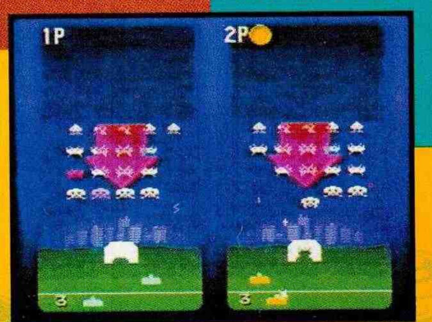
Color

Esta forma de juego es muy semejante a la anterior, sólo que el celofán está puesto de manera que sólo actúa en los personajes y no en el fondo. Algo muy chistoso, tanto en esta opción como en la anterior, es que cuando disparas o te disparan, las balas van cambiando de colores conforme suben.



VS. GAME MODE

Una muy buena opción, ya que aquí te enfrentas contra un cuate para ver quién salva a la ciudad antes que el otro. Conforme vayas eliminando los renglones, podrás mandarle castigos a tu adversario (los castigos consisten en que los aliens bajen más rápido). Antes de comenzar un juego puedes elegir la dificultad de éste, lo que repercute en la altura a la que se posicionan inicialmente los aliens.



El platillo volador también aparece en esta opción y sirve para intercambiar las pantallas. Para que quede más claro veamos este ejemplo: Aquí el jugador 1



está a punto de ser aplastado por los alienígenas y el jugador 2 está a punto de salir victorioso, pero desafortunadamente una bala per-



dida le pega al platillo, provocando que el jugador 1 sea salvado en el último instante y el jugador 2 sea arrollado.







Hay extraterrestres que son de colores diferentes. Estos te dan poderes como el de eliminar a todo un renglón, con sólo eliminar a estos individuos.

1978 Año de avistamientos

El 19 de Abril de 1978 en Wisconsin, Colfax apareció un OVNI en las cercanías de un pueblo. El único testigo se dio cuenta de su presencia cuando su aparato de radio se estropeó a causa de la estática. La nave se mantuvo flotando durante varios minutos antes de desaparecer a gran velocidad en la atmósfera.

El 20 de Junio de 1978 a las 5:10 de la tarde en Río de Janeiro, Brasil, el Sr. Saúl Janusas pudo obtener 2 instantáneas de un OVNI obscuro y metálico, con forma similar a la de Saturno. Pudo verlo claramente en una neblina rojiza peculiar del atardecer de una puesta de sol de invierno.



Una de las más famosas novelas de Ciencia Ficción que se hayan escrito es la de "La Guerra de los Mundos" de H. G. Wells, en donde el planeta Tierra es invadido por Marcianos y arrasan con todas las grandes ciudades y finalmente son vencidos por virus terrestres.

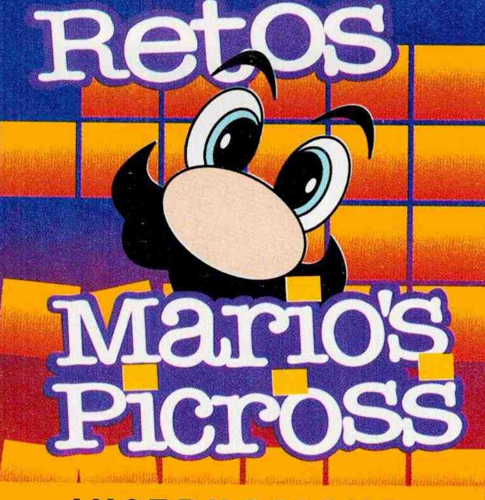


Antiguo Cartel de Cine sobre Platillos Voladores.

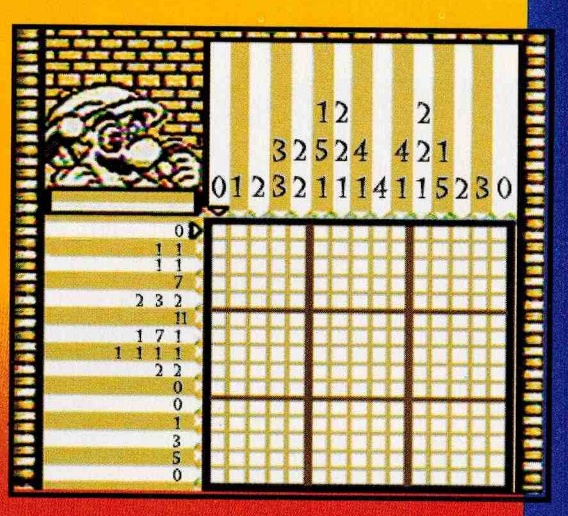
Space Invaders de SNES es una buena opción si no tienes el de Game Boy y quieres volver a disfrutar de este clásico. Obviamente las gráficas no son espectaculares y el juego no tiene música (aunque parezca increíble, antes los juegos no la necesitaban). La opción de 2 jugadores es muy divertida y si estás indeciso con respecto a este título, checa esta opción y a lo mejor te ayuda a decidirte.







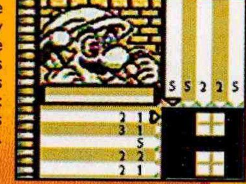
De un tiempo para acá, los retos de esta sección no han tenido mucho que ver con el contenido de esa revista, pero el de este mes no sólo tiene que ver con esta edición, sino también con el artículo con el que comparte la página. Buena suerte en tu intento por resolverlo y no te apachurres si no lo logras.



Solución en el próximo número

INSTRUCCIONES

Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.



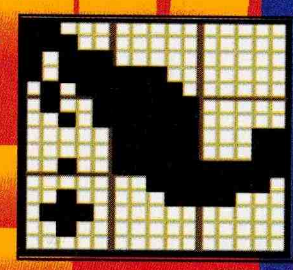


Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

Solución al reto de Septiembre

Este reto esta basado en el que envió Carlos Carrasco Sánchez.

SEPTIEMBRE MES PATRIO



ARMATE EN GRANDE

GOLDENEYE 007

NINTENDO64

Only For

Designed For N64 Rumble Pak

1-4 Player/Simultaneous

TEEN

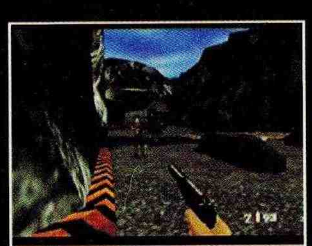
RAREWARE

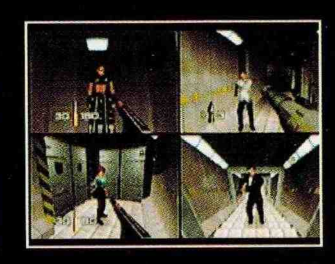
YA SE AUTORIZO TU LICENCIA PARA ■■AR

Compatible









NINTENDO64













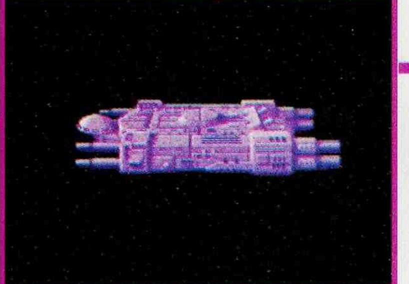


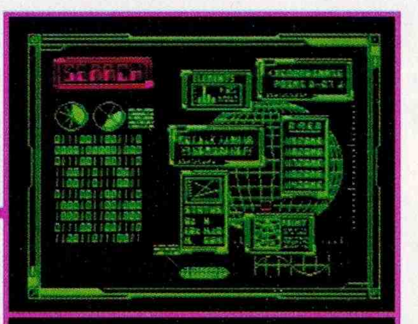
Bajo licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.

INFORMACION SUPERNESESARIA



FECHA: La 11a. madrugada estelar, 75.05 PT (Tiempo Pulsar)



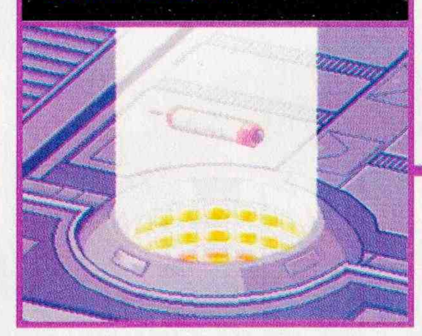


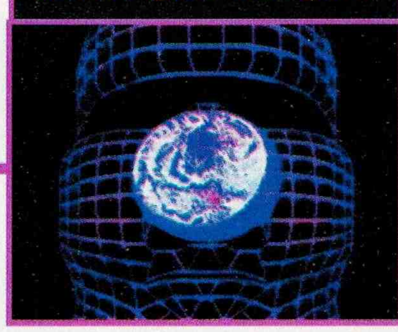
ENTRADA: Nuestros sensores han detectado un nuevo planeta de la clase tierra.



He mandado a nuestra nave exploradora "Vaus" para que lleve a cabo exámenes para comensar la colonización. Nuestro goso duró poco.

Esta es la historia del juego y aunque a primera vista parezca que se trata de un Shooter de Naves, en realidad es un juego más sencillo, aunque no por eso quiere decir que sea malo (no olvides que siempre existirán juegos como Game & Watch Gallery o Tetris. Para recordarnos que lo importante no es lo complejo, sino lo divertido). Tu nave es en realidad una barra que necesita hacer botar una pelotita, la cual romperá los bloques que aparcen en la pantalla. Cuando logres romper todos ellos, podrás pasar al siguiente nivel.



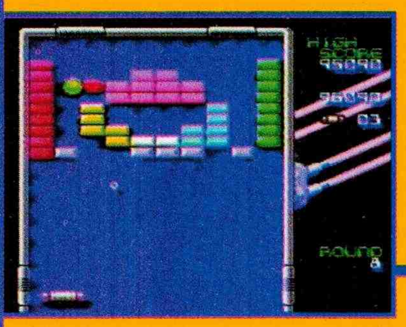


Ahora veamos los bloques. Aunque hay de varios colores, todos ellos se pueden clasificar en 4 que son: Los normales, los que contienen premio, lo que resisten varios golpes y los que son indestructibles. Para completar un nivel, tienes que destruir todos los bloques que pertenescan a los 3 primeros tipos.





Algunos de los bloques contienen unas cápsulas que la mayoría de las veces son benéficas.



En algunos niveles, te van a salir unos seres extraños que ocasionan el cambio repentino de la dirección de tu bola, por lo que necesitarás estar muy alerta y más cuando estos sujetos estén muy abajo. Algunos de estos seres explotan al ser destruídos y la explosión a su vez, destruirá a los bloques de junto. Otros se comen tu pelota y la dejan en otra parte (a veces esto es muy bueno).

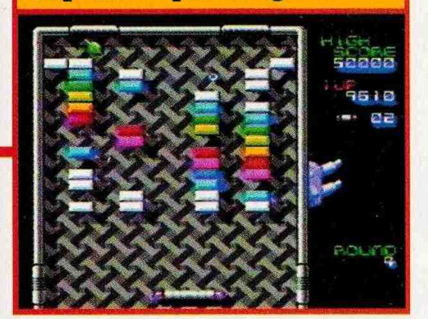




La cápsula con la letra "E" hace más grande tu nave.
Si tomas una segunda "E" la harás crecer aún más y por lo tanto, evitarás que la bola no se pierda tan fácilmente.
Si quieres conservar este poder, tendrás que usar el botón que te ayuda a moverte rápido, para que esquives las cápsulas que caigan.



Este otro poder, te da algo así como un campo de fuerza. Con él puedes salvarte una sola vez de que tu bola no se vaya al infinito y más allá. En caso de que no alcances la bola, el campo de fuerza la hará rebotar por ti.

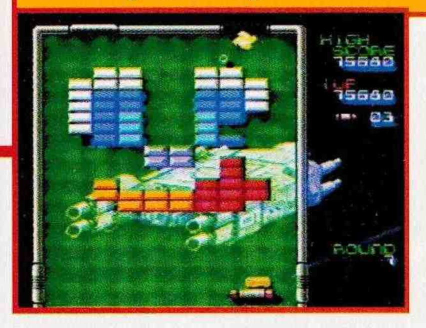


Esta cápsula abre un portal interdimensional (¡qué farol se oyó!), para que te transportes al siguiente nivel. Esto es muy útil, sobre todo cuando estás en un nivel donde abundan los bloques resistentes y los irrompibles.



Este poder afecta a la bola ocasionando que ésta disminuya su velocidad. Es un poder muy útil cuando hay muchas pelotas en pantalla.









A nuestro parecer, este poder es el mejor de todos, ya que te da la habilidad de disparar rayos láser que destruyen cualquier bloque, a excepción de los irrompibles (de ellos hablaremos más adelante).



Con éste, multiplicas tu bola para que tengas más poder destructivo. Si se te van las bolas, no te quitarán vida, pero cuando te quede una bola, entonces ya no podrás dejar que se vaya sin que te eliminen.



Esta cápsula te proporciona el poder de sostener la bola hasta que presiones el botón de disparo. Con esto puedes ponerte en una posición adecuada para disparar. Hasta ahora, todo aquel que ha jugado Arkanoid, concuerda con nosotros en que este es un poder muy molesto.



Y con éste, tu bola será tan poderosa que lo único que hará que cambie de dirección, además de tu nave, serán las paredes que delimitan el nivel. A su paso, cualquier cosa es destruída.

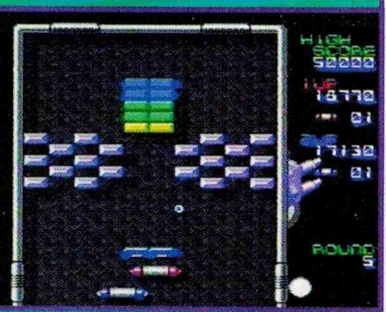




Después de varios niveles, te podrás enfrentar a un jefe y para vencerlo, tienes que darle muchos pelotazos. Si eres eliminado en combate, tendrás que empezar desde el principio la batalla.

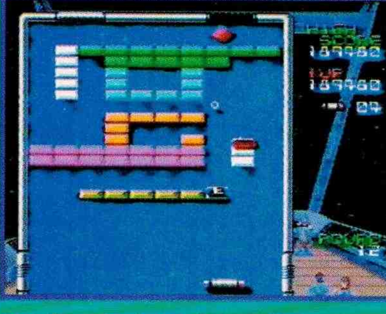


En el 2o., juegan ambos de manera simultánea para vencer a las fuerzas malignas del universo. Como ambos jugadores no pueden ocupar el mismo espacio al mismo tiempo (según las leyes de Física), cada quien jugará a alturas diferentes, las cuales serán intercambiadas con cada nivel que pasen. Si la bola se pierde, ambos jugadores pierden una vida, sin importar cuál jugador haya tenido la culpa (ni modo, así son las reglas).



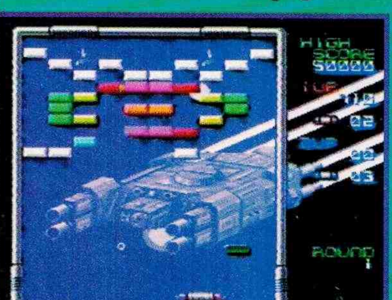
Recuerda que un juego inteligente, es aquél donde hay un buen balance de poderes. Si tú tienes el láser y ves que viene cayendo otro, no seas egoísta y déjaselo a tu compañero. Otra estrategia es que el de abajo tenga el láser y el de arriba se dedique a hacer rebotar la pelota; así el de abajo sólo tiene que preocuparse de disparar y de evitar tomar premios.





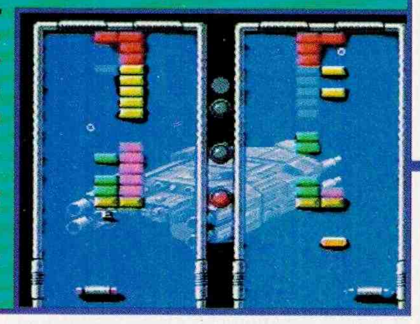
Existen varios modos de juego. El primero es el normal, donde tienes que pasar los 50 niveles del juego para terminar con la amenaza de Doh y la paz regrese al mundo.

En el modo de 2 jugadores hay 3 variantes.

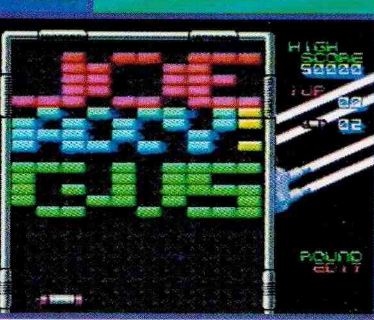


Tú contra tu cuate, para ver quién acaba primero el juego. Aquí juega primero uno y cuando éste es eliminado, le toca el turno al otro jugador.

El 3er. modo de juego es uno contra otro en forma simultánea y en pantallas divididas verticalmente. Aquél que logre destruir todos los bloques primero que el otro, gana un round. Hay que ganar 2 de 3 rounds, para vencer al oponente.



Otra opción que trae el juego es la de poder editar tus propios niveles. Puedes colocar los 4 tipos de bloques en la posición que quieras, además de colocar a los seres extraños, para que tu nivel sea más interesante. Al final puedes jugar en él para probarlo.

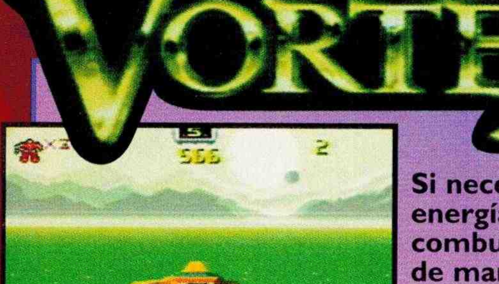


Y para cerrar con broche de oro, el juego tiene passwords para que no tengas que jugar desde el principio. Este juego es excelente para cualquier tipo de videojugadores, a excepción de aquéllos que no han pagado la luz. Te recomendamos ampliamente que lo juegues y cuando lo conozcas, verás que te harás adicto a él.



Si tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección, envíanoslo a: Esperanza #957 int. 402 Col. Narvarte C.P.03020 México D.F.

VORTEX



Si necesitas energía o combustible de manera urgente, dirígete hacia el límite del nivel y camina como si quisieras salir de él. Entonces la teniente te dirá que estás saliendo del área de batalla y si continúas insistiendo, vendrá la nave nodriza para recogerte y mientras lo hace, recargarán tu energía y combustible. Obviamente, este truco no funciona en las etapas "Vortex".





Estos códigos los debes de realizar en la pantalla donde sale el logo de Takara:

PRESIONA 3 VECES SELECT

y podrás escoger a Saisyu y a Rugal

PRESIONA 20 VECES SELECT

y podrás escoger a Saisyu, a Rugal y a Nakoruru

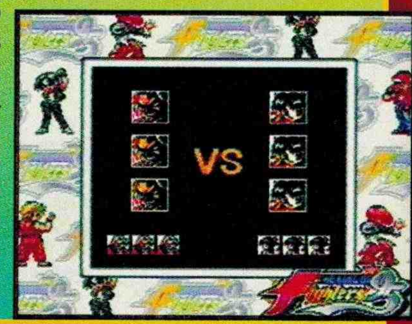
PRESIONA 30 VECES SELECT

y podrás escoger a Saisyu, a Rugal, a Nakoruru y además tendrás Maximum infinito.

Otra clave es la siguiente:

A, B, Select

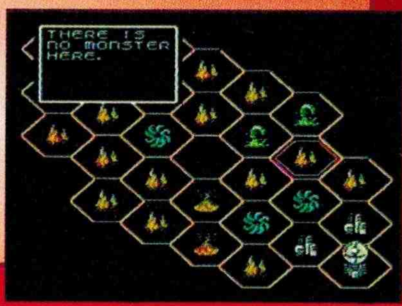
Esta clave se ejecuta así: Presiona A y déjalo así hasta que acabes la clave, luego presiona B y también déjalo presionado (aquí ya tienes presionado A y B); ahora presiona Select y ¡listo! Con esto puedes seleccionar tres veces al mismo personaje.



Ahora unos truquitos para el NES. Sí, leíste bien, para el NES. Tal vez no sean lo máximo, pero los pusimos porque todavía hay quien se acuerda de él.



Cuando vayas a empezar un nuevo juego, entra en la opción de password. Aquí dentro, sólo pon END para que te salgas de la pantalla y cuando comience el juego, te va a mandar a la Tierra pero ésta va a estar libre de monstruos. Unicamente puedes salir presionando Select 2 veces para que salga Game Over.







En la escena 4, llega hasta la plataforma que sube automáticamente y cuando te subas a ella, baja



inmediatamente presionando Abajo y A. Si eres rápido la plataforma se irá sin ti. Ahora, cuando la

pantalla esté a punto de "comerte", brinca y caerás en "algo" que te sostendrá y te permitirá



volver a brincar, para alcanzar la plataforma.





Al final de cada escena, puedes tomar la llave que cae de la parte de arriba y además de ayudarte a abrir la puerta que te lleva al siguiente nivel, te da la armadura si es que la perdiste. Ahora, si al momento de que esté cayendo ésta te



sitúas debajo de ella agachado, el personaje no entra a la puerta y tienes la oportunidad de brincar

hacia la izquierda (brinca mientras sigues agachado). Al caer, el personaje se dirigirá a la puerta que



ahora está parcialmente fuera de la pantalla y que al estar totalmente visible se verá mal puesta.

Si esto lo haces en el nivel 3, el personaje comenzará a caminar hacia la derecha y no se detendrá, además de que



comenzarán a salir pedazos del siguiente nivel.

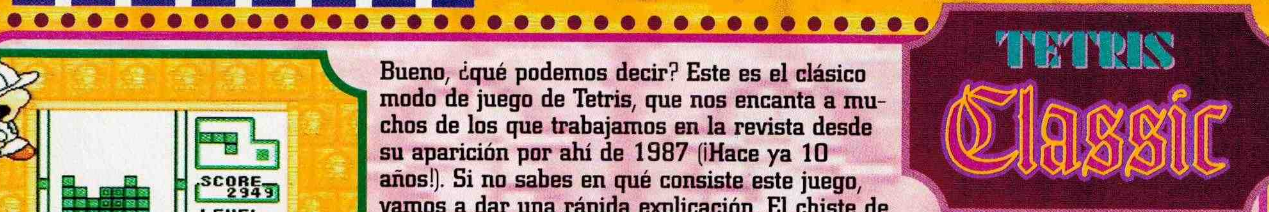
Colaboración especial de Alejandro Ríos Díaz de León (Panteón).



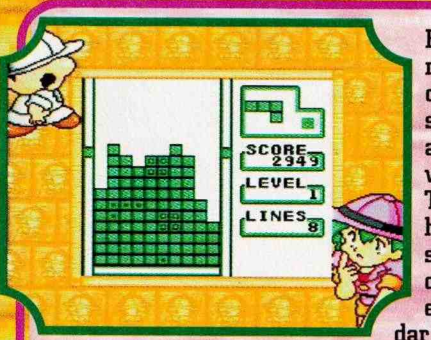
GAME VISTAZO A: TETRIS PLUS



Es innegable que los últimos meses han sido de los "relanzamientos".
Pues han reaparecido una serie de juegos clásicos, en especial para el SNES y GB.
En el caso de este juego, todo indicaría que se trata de algo así como un relanzamiento, pero afortunadamente no es así.
Tetris Plus es un juego que tiene el clásico Tetris, así como una nueva variante que es la de Puzzle.
En total, este título cuenta con 4 diferentes modos de juegos que vamos a explicar, para que nos entendamos mejor.

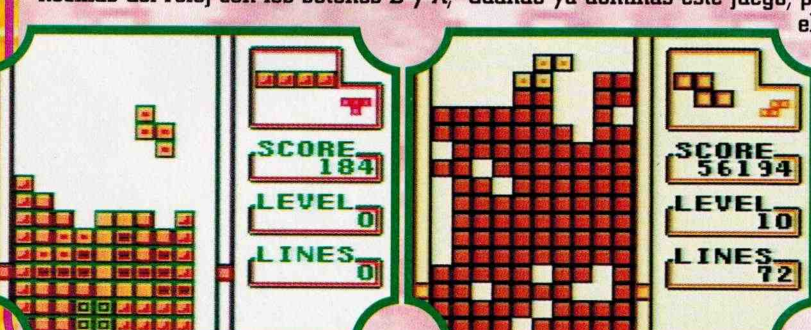


TETRIS Classic

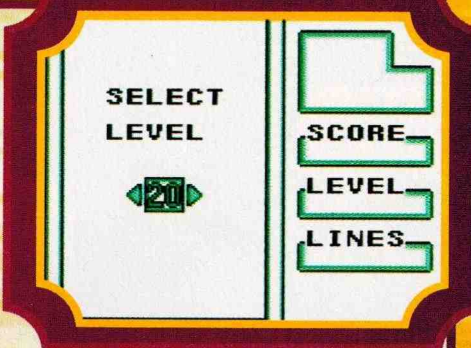


Bueno, ¿qué podemos decir? Este es el clásico modo de juego de Tetris, que nos encanta a muchos de los que trabajamos en la revista desde su aparición por ahí de 1987 (¡Hace ya 10 años!). Si no sabes en qué consiste este juego, vamos a dar una rápida explicación. El chiste de Tetris, es ir formando líneas completas de forma horizontal con las piezas que salen de la parte superior del panel. Cuando formas una línea completa, ésta desaparece y obtienes puntos por eso. Hay 7 diferentes piezas que debes acomodar de forma estratégica para no ir dejando huecos en las líneas, pues eso te impide hacer jugadas múltiples y ayuda a que las piezas se acumulen y en un momento lleguen hasta la parte superior del panel (ahí es cuando pierdes). Estas piezas las puedes girar en dirección -y en contra- de las manecillas del reloj con los botones B y A, Cuando ya dominas este juego, podrás eliminar 2, 3 y hasta 4 piezas de forma simultánea (Doble, Triple y Tetris; esta última es la jugada que da más puntos, pero la más difícil de hacer). Las piezas que mencionamos descienden a una velocidad específica: si el nivel en el que estás jugando es bajo, entonces las piezas descenderán lentamente, pero entre más va aumentando este nivel, es mayor la dificultad, pues las piezas bajan más rápido y hay menos tiempo para pensar en una buena jugada.

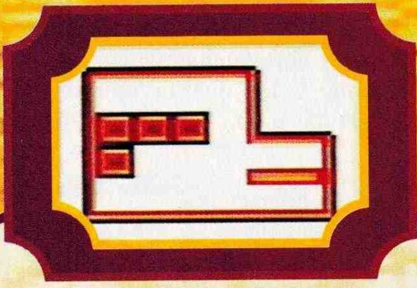




Bien, eso es lo básico y lo que seguramente casi todos conocemos, pero la versión clásica de Tetris Plus también cuenta con algunos elementos nuevos que lo hacen aún mejor. Una de las primeras cosas a notar es que las piezas ahora se mueven un poco más rápido hacia los lados que en versiones anteriores. Esto es muy bueno, pues era lo que más nos disgustaba de las anteriores versiones. También podemos decir que ya tienes un poco más de tiempo para acomodar una pieza, una vez que llega a la parte baja de la pantalla. Además, ahora puedes decidir si empiezas en el nivel 0 ó hasta el nivel 20 de dificultad. Por cierto, los niveles ahora no van aumentando conforme las líneas que vayas haciendo, sino que junto al panel hay un par de indicadores que van subiendo y una vez que llegan al tope, aumenta un nivel la dificultad y luego bajan para después volver a subir. Estos indicadores van subiendo por tiempo, pero si haces una jugada especial harás que suban todavía más rápido (entre mayor sea la jugada, es más lo que suben).







Otra cosa que nos gustó mucho es que en la pantalla de la figura que sigue, ya se pueden ver las 2 siguientes figuras y no sólo una, como en versiones anteriores. También hay una recompensa para los que juegan de manera agresiva, pues si tú haces que la pieza baje más rápido que su velocidad normal (presionando abajo en el control Pad), recibirás unos cuantos puntos extras por eso.

Ya para finalizar, tenemos que mencionar que ahora sí se quedan grabados los mejores récords que logras en este modo, pues el juego tiene batería (también se usa en los otros modos de juego). Eso sirve para que así se puedan comparar los mejores marcadores que logras, también se queda grabado el nivel al que llegaste y el número de líneas que hiciste.



Este modo de juego y el de Edit son los que le ponen el "Plus" al nombre de este Tetris. Aquí tu objetivo es ayudar a un explorador al que sólo conocemos por el nombre de "Profesor" y a su bella asistente (a quien también sólo conocemos como "asistente") a encontrar reliquias de templos antiguos.

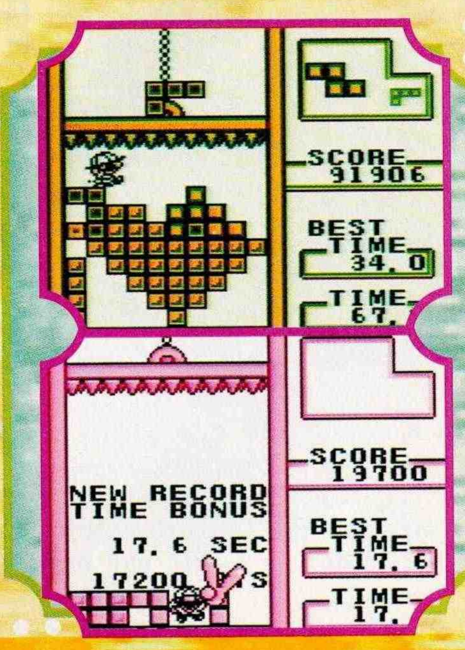
Sí, una trama bastante rara y que no encaja en un juego como el de Tetris, pero es que hay que explicar cómo se juega esto. Para empezar, tienes que elegir de entre 4 diferentes destinos (Maya, Knossos, Egypt y Angkor Wat). Una vez que elijas el lugar a explorar, verás que hay un panel con varias piezas pequeñas de las figuras principales y encima de ellas se encuentra el profesor y todavía más arriba de él y de forma amenazadora, hay un techo con picos. La cuestión es que irán apareciendo piezas como en el modo clásico de Tetris y tienes que acomodarlas de tal forma que vayas desapareciendo las líneas, con el objetivo de que el Profesor vaya librándose de la amenaza de los picos y pueda llegar hasta la parte de abajo del panel (donde se ve que dice "Goal"); una vez que lo hayas logrado, habrás terminado ese nivel y podrás avanzar a otro dentro de la misma escena.



Para poder hacer que el Profesor pueda descender, tiene que haber un espacio mínimo de 2 cuadritos. Generalmente él se mantiene caminando de un lado a otro del panel y tiene la posibilidad de escalar pequeños obstáculos de una altura no mayor a 2 cuadritos, pues de lo contrario se quedará encerrado. Otra cosa que puede hacer es escalar las piezas (no importando la altura), que le pongas encima.

Este modo de juego requiere de mucha lógica, pues tendrás que ir eliminando las piezas; no precisamente para que hagas más puntos, sino para que permita que el personaje descienda más rápido, pues si es alcanzado por el techo de picos (que baja a diferentes velocidades, dependiendo la dificultad que hayas elegido) pues ya te imaginarás.

Este modo también usa la batería para grabar la escena en la que te quedas, así como los récords de tiempo para terminar una escena. Desafortunadamente sólo cuenta con un archivo, pero si no acostumbras prestar tu Game Boy y tus juegos, esto no será mayor problema.

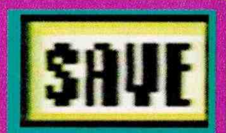


Edit TETRIS



Load sirve para cargar uno de los paneles con los que quieres trabajar. Realmente no hay mucha ciencia, si seleccionas por error un panel con el que no querías trabajar, tienes la posibilidad de cancelar.

Ya que le hiciste las modificaciones correspondientes a tu "Puzzle" tienes que salvarlo. Cuando eliges esta opción, el CPU te pregunta en qué panel quieres salvar tu trabajo.

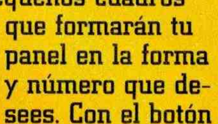


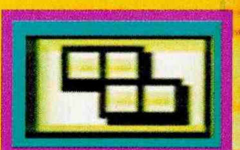




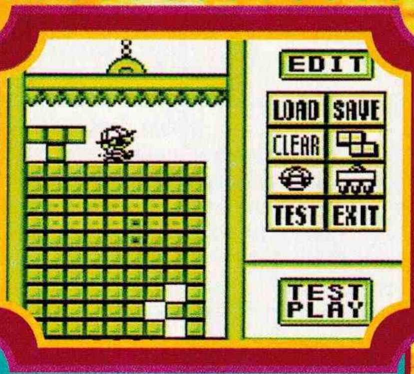
Con este Menú eliminas absolutamente todas las piezas de un panel. Esto es de gran ayuda para cuando quieres comenzar uno totalmente en ceros.

Gracias a que este juego cuenta con batería, es posible que puedas crear tus propios escenarios en modo de Puzzle, ya que cuentas con 10 paneles que puedes modificar a tu gusto. Si eliges esta opción, verás que hay 8 diferentes Menús con los que puedes trabajar. Checa para qué sirve cada una de estas funciones.





Ahora viene lo bueno: Al escoger este Menú, ubicarás los pequeños cuadros que formarán tu panel en la forma y número que desees. Con el botón **A** pones los cuadros que quieras; con el botón **B** eliminas alguno que no te haya gustado y con **Select** cambias el diseño del cuadro que estés colocando. Una vez termines, presiona **Start** para regresar al Menú principal.

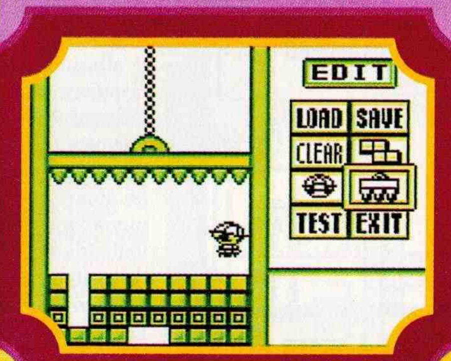


Ahora viene lo más importante: ver que realmente el nivel que acabas de hacer es jugable y no una prueba de valor Vikinga. Cuando elijas este modo, tendrás lo posibilidad de jugar solamente el nivel que acabas de crear y no los 10 paneles de forma seguida, como si hubieras elegido el modo de "Play" ubicado en el Menú principal de este modo de juego.

TEST



El primer Menú es muy sencillo: Con él simplemente ubicas la posición en la que estará el Profesor al comenzar a jugar. El segundo no se queda atrás por su sencillez, pues con él ubicas la posición en la que estarán los picos al comenzar el nivel.



Este juego es muy recomendable para los propietarios de GB, pues es uno de esos títulos que quedan muy bien con el sistema portátil. Definitivamente es mucho mejor en muchos aspectos que la versión original y el hecho de tener batería es una gran ayuda. Además de los modos de juegos que mencionamos anteriormente, también podrás jugar en modo de Vs. siguiendo el reglamentario método para los juegos de GB.

TETRISPHERE™

Checa los siguientes trucos para este juego, algunos son muy curiosos y otros bastante sangrones, pero ¿qué le vamos a hacer? ¡Tenemos que publicarlos todos!

En la pantalla de "New Name", presiona juntos los siguientes botones en el control 1:








Si lo ejecutas de modo correcto, cambiarás los números por unos caracteres bastante raros, pero así le pondrás más variedad cuando pongas tu nombre. Con estos caracteres podrás accesar a algunos de los trucos que mencionaremos más adelante.



Escoge un archivo nuevo y como nombre pon la palabra "CREDITS" tal y como se ve en la primera foto, si lo haces bien entonces pasarás a la pantalla de los créditos del juego (¡es increíble ver que son más personas de los agradecimientos que los programadores mismos!).



Escoge un archivo nuevo y como nombre pon la palabra "LINES" tal y como se ve en la primera foto, esto te dará acceso a un juego que estaba escondido y en el que tienes que poner juntas 3 ó más líneas para hacerlas desaparecer. Si apagas tu cartucho, esta opción desaparecerá.





Escoge un archivo nuevo y pon el nombre como se ve en la primera foto. Después de eso ve a la pantalla de opciones y entra al Menú de Audio, ahí verás que aparecieron unos nuevos BGM que no se usaron en el juego y que realmente suenan como si se hubieran sacado del GB.





Escoge un archivo nuevo y pon el nombre como se ve en la primera foto (es toda la línea completa de abajo de los caracteres secretos). Al parecer no habrá pasado nada, pero elige cualquiera de los archivos y verás que puedes seleccionar cualquier nivel de Rescue, Hide+Seek, Puzzle, Vs. CPU y hasta Lines. Este truco se anulará cuando apagues tu N64.



GoldenEye 007



NINTENDO 64



Club Nintendo
SAILOR MERCURY (AMY)
SUPER SAIYAN
BABY-VEGETA
ZERO
MARIO
CLUB Nintendo
MEGA MAN
ROCKO'S MODERN LIFE
CLUB NINTENDO
PESTALOZZI # 838
COL. DEL VALLE
C.P. 03100 MÉXICO, D.F.
MARIO KART
Revista Club Nintendo
Pestalozzi 838 Col del Valle
C.P. 03100 México D.F.
AIR MAIL
ORCHID
SOBRE DE 8-bit
POR AVIÓN
NINTENDO 64
STAR FOX
FOX
GLACIUS
STREET FIGHTER
MARIO KART 64
RYU
CLUB Nintendo
PAR AVION
CORREO AEREO
AIR MAIL
CARLOS ALBERTO HX
MELPOMENE 2545-76
COL. INDEP. SEC. HIDALGO
GUAD. JAL. MEX.
REMITENTE
Revista Club Nintendo
Pestalozzi 838 Col. del Valle
C.P. 03100 México DF



TOPS



Ya nos habíamos tardado en poner los tops de Mario Kart 64, pero fue debido a que estábamos esperando los récords de todas las pistas. Afortunadamente ya están aquí. ¿Crees poder romper uno?



Angel Carreto Oropeza
LUIGI RACEWAY
01'44"56

Juan Moreyra
MOO MOO FARM
01'22"85
KOOPA TROOPA BEACH
01'32"28
DESERT
01'56"04



Alejandro Alba Franco
WARIO STADIUM
00'19"55

Juan Moreyra
FRAPPE SNOWLAND
01'53"37
CHOCO MOUNTAIN
01'48"37
SHERBERT LAND
01'51"31

Horacio González
MARIO RACEWAY
00'58"87

Juan Moreyra
ROYAL RACEWAY
02'36"22
BOWSER'S CASTLE
02'05"00

Daniel López García
D.K.'S JUNGLE PARKWAY
02'00"49



Horacio Maya
TOAD'S TURNPIKE
02'40"01

Juan Moreyra
BANSHEE BOARDWALK
01'58"09

Horacio González
YOSHI VALLEY
01'58"09

Juan Moreyra
RAINBOW ROAD
04'05"13

club net

continuación TIPS de <HTML>

Viendo la respuesta tan positiva del micro curso de HTML que dimos en el número de mayo, hemos decidido continuar con dos aspectos más del lenguaje que son los mapas y los frames. Con respecto a la homepage de la revista, tenemos que decir que existe una página de Club Nintendo que supuestamente debió haber estado publicada en la red el 1° de Agosto, pero por razones de la gente de Mercadotecnia de Gamela, aún no está en el www (esto es hasta hoy 25 de Agosto, aunque tal vez sea más tiempo el que debamos esperar). Realmente nos disgustó mucho ya que le habíamos echado muchas ganas para hacerla, pero bueno, la vida es así (mientras haya ese tipo de gente en el mundo vamos a seguir igual). Mejor pasemos a lo que nos interesa.



Primero veamos los mapas. En las ligas normales, si tú haces click en cualquier parte de la imagen, siempre entras a la misma liga, pero en los mapas, si haces click en diferentes partes de la misma imagen, te llevan a lugares distintos.

La sintaxis para estos es la siguiente:

```
<MAP NAME="nombreDelMapa">
<AREA SHAPE="rect" COORDS="0,0,80,80" href="Mi_pagina/index.html">
<AREA SHAPE="circle" COORDS="150,90,10" href="Mi_pagina/index1.html">
<AREA SHAPE="poly" COORDS="0,292,30,292,15,280" href="Mi_pagina/simp/simp.html">
<AREA SHAPE="default" nohref>
</MAP>
```

Este código lo puedes poner en cualquier parte de tu página, pero de preferencia ponlo junto a la imagen que vas a usar.

Si observas bien, en la estructura del mapa hay un campo que dice NAME=nombreDelMapa. Este nombre es el que va a identificar al mapa y te va a servir para ligarlo a la imagen. Ahora, la sintaxis de la imagen que va a utilizar el mapa es:

```
<IMG SRC="personajes.jpg" WIDTH=330 HEIGHT=255
USEMAP="#nombreDelMapa" BORDER=0>
```

USEMAP es el atributo que liga al mapa con la imagen, usando el nombre del mapa precedido por un #.

(0,0)

PLAYER SELECT

MARIO LUIGI PEACH TOAD YOSHI D.K. WARIO BOWSER

Pasemos ahora a explicar qué quiere decir cada cosa, pero primero, hay que recordar que la imagen debe ser trabajada en pixeles y que el origen de una imagen está siempre localizado en la esquina de la izquierda hasta arriba.

Cada parte de la imagen debe ser definida dentro del tag

```
<AREA SHAPE="FORMA" COORDS="COORDENADAS" HREF="DIRECCION">
```

Existen 4 tipos de formas (SHAPES), que pueden ser manejadas en los mapas: los rectángulos, los círculos, los polígonos y lo que sobra.

Si quieres especificar un rectángulo, el atributo SHAPE debe tomar el valor de rect y el atributo COORD debe



tener 4 valores entre comillas, que son las posiciones de las esquinas opuestas del rectángulo. Por ejemplo, en este dibujo queremos que el cuadro que está alrededor del Hongo sea una liga a la página patito, entonces el tag completo de AREA quedaría:
<AREA SHAPE=rect COORDS="245,67, 315,136" HREF="http://www.patito.com">
Los dos primeros números en el atributo COORDS (x,y) representan la esquina superior izquierda, que está localizada a una altura de y pixeles y a una distancia horizontal del origen de x pixeles. Los dos siguientes números son las cordenadas de la esquina inferior derecha que delimitan al cuadrado.



Ahora vamos a indicar el área delimitada por la nariz de Yoshi. Más o menos parece un círculo, así que podemos usar esta forma para crear una liga a la página patito 2:
<AREA SHAPE=circ COORDS="45,196,15" HREF="http://www.patito2.com">
Aquí los dos primeros números del atributo COORDS son la posición del centro del círculo y el tercer número es el radio en pixeles de éste.

www.tip.com

Para que obtengas las coordenadas de los vertices usa una herramienta gráfica. La mejor de todas es el Photoshop de Adobe].

Si quisiéramos delimitar un área que no fuera ni un círculo y ni un cuadrado, entonces hay que usar un polígono. Por ejemplo, utilicemos el contorno interior del cuadro azul que rodea a Mario. Si te fijas tenemos 5 puntos, por lo que el tag quedaría:



<AREA SHAPE=poly COORDS="21,70, 86,70, 86,134, 44,134, 21,111" HREF="http://www.patito3.com">
Es importante que coloques las coordenadas de cada vértice o punto del
polígono en el mismo orden en que recorrerías el contorno de la figura (la dirección no importa).

Si te fijas bien, un cuadrado puede ser representado por un polígono, poniendo los 4 pares ordenados (x,y) de las 4 esquinas en orden (1, 2, 3, 4 ó 2, 3, 4, 1 ó 4, 3, 2, 1 ó...). No vayas a poner las esquinas en el orden 1, 3, 2, 4 ya que estarías formando un moño.

1 → 2 → 3 → 4

Finalmente, existen varias regiones de tu imagen que no estás encerrando de ninguna forma, por lo que existe la opción default para el atributo SHAPE. Así te ahorras mucho trabajo para decir que todo aquello que no estés marcando sea otra liga. Claro que también puedes usar un mega polígono para determinar estas partes, pero no creemos que sea muy recomendable y menos si estás usando círculos.
<AREA SHAPE=default HREF="http://www.patito4.com">
Este tag debe ser el último que pongas dentro de <MAP>.

Ahora, veamos algunas de las posibles dudas que pueden surgir de aquí.
¿Qué pasa si tengo dos áreas que se intersectan?
Si alguien hace click en la región donde tus formas se están intersectando, el navegador entrará a la liga que se encuentra primero, en este caso si colocas primero el tag del cuadro azul y luego el del rojo, entonces entrarías a la liga del cuadro azul.
Ahora, aquí te puedes dar cuenta de que SHAPE=default es en realidad un rectángulo que abarca toda la imagen. Por eso debe ir hasta el final.

¿Cómo le hago para delimitar un área que no tenga dirección?
Dentro del tag <AREA> en vez de poner HREF="dirección", pon NOHREF.

¿Se puede usar dentro de los mapas el método onMouseOver de Javascript para desplegar mensajes en la barra de status del navegador?
Claro que sí:
<AREA SHAPE=circ COORDS="30,30,15" HREF="../patito.html" onMouseOver="window.status='HOLA'; return true">
Fíjate bien en el orden de las comillas dentro del método onMouseOver. También, el **return true** es indispens-

able para que corra bien el método.
Esta pregunta es para programadores de páginas de Internet más avanzados:
Tengo un script en mi página que funciona muy bien con ligas normales, pero cuando lo uso en un mapa ya no funciona. ¿Qué estoy haciendo mal?
Además de que necesitas cambiar la mugre esa llamada Explorer, es necesario que uses el protocolo de Javascript. Las ligas utilizan diferentes protocolos como http, file, mailto, ftp, etc. En la liga donde mandas llamar a tu función necesitas poner:
HREF="javascript: nombreFuncion(parametro1, parametro2)".



Los Frames hacen ver a una página muy bien, además de que se pueden hacer muchas cosas con ellos. Para empezar, vamos a crear una página que tenga 3 frames.
Advertencia: El "maravilloso" Internet Explorer presenta bugs con los frames, así que evita usar esta mugre de navegador cuando estés programando páginas con frames (y más si estás usando Javascripts que pasen información de un frame a otro).

En un archivo de texto escribe lo siguiente:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Frame Principal</TITLE>

<frameset rows="34%, 33%, 33%" frameborder=0 framespacing=0 border=0 noresize>
        <frame name="frame1" src="patito1.html" scrolling=yes>
        <frame name="frame2" src="patito2.html" scrolling=yes>
        <frame name="frame3" src="patito3.html" scrolling=yes>
</frameset>

</HEAD>
</HTML>
```

Sálvalo con el nombre pato.html

Abre otro archivo de texto y crea el siguiente documento:

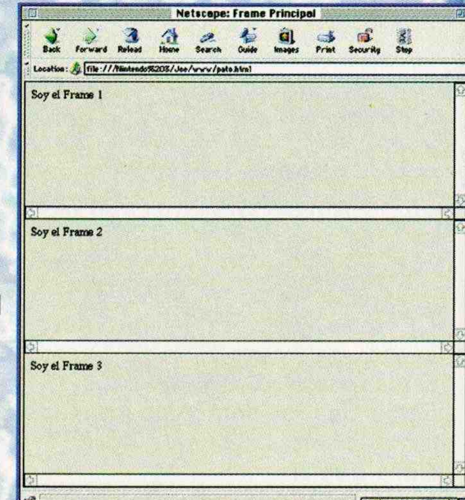
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Frame 1</TITLE>
</HEAD>

<BODY>
Soy el Frame 1
</BODY>
</HTML>
```

Y sálvalo como patito1.html

De este último archivo, modifica la parte donde dice Frame 1 (tanto en el título, como en el cuerpo de la página) y pon Frame 2; sálvalo ahora como patito2.html. Repite esto para patito3.html poniendo Frame 3 donde corresponda.

Estos cuatro archivos colócalos en el mismo directorio, y abre el archivo pato.html en tu navegador para que veas esto:



Bastante simple, ¿no? En la página principal (pato.html) le estamos indicando al navegador que va a abrir un arreglo de frames que van a estar distribuídos en 3 renglones que ocupan aproximadamente la tercera parte

de la ventana. También le estamos diciendo que los frames no pueden ser cambiados de tamaño y que no existe un espacio entre ellos. Lo único que delimita a un frame de otro es la barra para que recorras la ventana (scrolling bar). Todo esto es indicado en la línea:
<frameset rows="34%, 33%, 33%" frameborder=0 framespacing=0 border=0 noresize>

Las siguientes 3 líneas indican qué páginas van a ser abiertas en cada uno de esos frames (dentro de estas páginas puede haber más frames) y cómo se va a llamar cada frame. También se indica si se va a poder recorrer la ventana en caso de que la información que se muestra allí, ocupe más espacio del asignado.

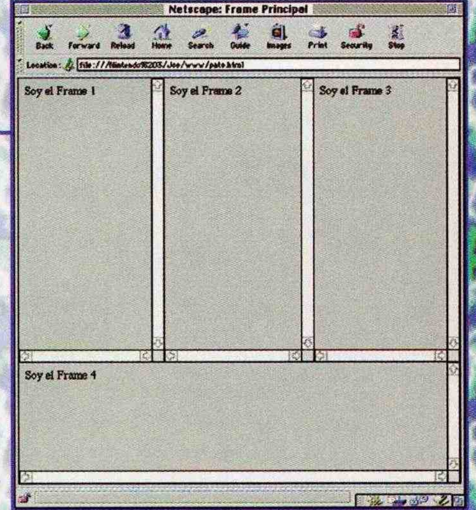
Si quieres abrir estos 3 frames como columnas en vez de renglones, cambia la línea:
<frameset rows="34%, 33%, 33%" frameborder=0 framespacing=0 border=0 noresize>
por:
<frameset cols="34%, 33%, 33%" frameborder=0 framespacing=0 border=0 noresize>

Ahora, veamos unas combinaciones de renglones con columnas. Esto se puede hacer abriendo dentro de un frame, una página con más frames, o lo puedes hacer todo dentro de un mismo archivo como se muestra a continuación:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Frame Principal</TITLE>

<frameset rows="*,150" frameborder=0 framespacing=0 border=0 noresize>
        <frameset cols="33%,34%,*" frameborder=0 framespacing=0 border=0 noresize>
                <frame name="frame1" src="patito1.html" scrolling=yes>
                <frame name="frame2" src="patito2.html" scrolling=yes>
                <frame name="frame3" src="patito3.html" scrolling=yes>
        </frameset>
        <frame name="frame4" src="patito4.html"  scrolling=yes>
</frameset>

</HEAD>
</HTML>
```



Esto es casi igual que en el ejemplo pasado a excepción de unos detalles:
1) Los * indican que lo que sobra es para ese frame. En el caso de la línea:
<frameset cols="33%,34%,*" frameborder=0 framespacing=0 border=0 noresize>
el tercer frame va a tener 100% - (33%+34%), o sea 33%.
2) El tamaño de un frame puede estar representado en porcentajes o en pixeles. En la línea:
<frameset rows="*,150" frameborder=0 framespacing=0 border=0 noresize>
El segundo frame mide 150 pixeles y el primero toma el espacio sobrante. Aquí depende del tamaño que tenga tu ventana abierta.
3) La página tiene 2 frames. El segundo ocupa 150 pixeles de alto (puesto que son renglones) y el otro ocupa el espacio que sobre.
El segundo frame contiene la página patito4.html, mientras que el primer frame tiene 3 frames distribuídos en 3 columnas que ocupan la tercera parte (horizontalmente) de la ventana.

Ahora, si quieres poner una liga en el frame 4 que abra una página en el frame 3, necesitas poner en el tag de la liga:
<A HREF="paginaX.html" target="frame3">Liga</A>

Como ves, sólo necesitas poner target y el nombre del frame. El nombre es el que defines en el frame principal.

Con los frames se pueden hacer mil cosas, sólo es cosa de que tengas la imaginación suficiente. Si usas

Javascripts, podrás hacer que tus frames sean más dinámicos, pero esto ya es otro tema que no nos concierne. Ahora, pasemos a las dudas que más nos han llegado con respecto a HTML:
¿Cómo le hago para que una imagen sea usada como link, evitando que aparezca el cuadro (o marco), que lo define como link?. ¿Cómo le hago para accesar mi homepage sin que haya necesidad de ponerle el nombre del archivo? o sólo ponerle algo así:
http://labpar1.fcfm.buap.mx/~hagen ?

HECTOR H. RODRIGUEZ MORENO

En el tag de la imagen coloca:
<IMG SRC="imagen.jpg" BORDER=0>
Este número está indicando el grueso del marco en pixeles.
Ahora, con respecto al archivo, llama a tu página principal como index.html (con minúsculas). Así ya se cargará automáticamente tu página y además evitas que alguien vea lo que tienes en tu directorio.

En la revista con la portada de Blastcorps, dan un curso de cómo hacer una pagina en la web, pero también dicen que ya va a estar lista la suya ¿Cuál es, o va a ser la dirección? Y quisiera que también dieran un curso de Java.

Su lector,
LUIS RENE GOMEZ RUIZ

Lo de Java va a estar un poco difícil, ya que es un lenguaje muy extenso que no se limita únicamente a Internet. Nuestra página de Internet va a estar en http://www.nintendo.com.mx posiblemente esté bajo el directorio Club (esto si los %$#@ de mercadotecnia quieren).

¿Cómo le hago para poner una liga a mi e-mail?
SANTIAGO LEMUS

En el href coloca la palabra mailto: y agrégale tu dirección de correo:
<A HREF="mailto:clubnin@internet.com.mx">Escríbenos</A>

Finalmente, pasemos a dar un poco más de los tags que mencionamos en el curso pasado.

<HR WIDTH=50% SIZE=3>
Con esto le das dimensiones a la pleca horizontal. El ancho puede estar en pixeles o en porcentaje, y el grueso debe estar en pixeles.

<IMG SRC="imagen.gif" ALT="Mi imagen" HSPACE="10" VSPACE="10">
Otros atributos de las imágenes son:
ALTque sirve para desplegar texto mientras la imagen está siendo cargada. Si la imagen no existe, el texto es desplegado en su lugar. También sirve para que aquéllos que aún viven en el pasado y no tengan forma de ver páginas de Internet con imágenes, puedan ver aunque sea el texto. Aunque paresca increíble, antes de que salieran los navegadores, la información que existía en la red sólo era texto.
HSPACE Y VSPACE dejan un espacio (indicado en pixeles) entre el texto y la imagen. En el caso de HSPACE, este espacio es usado cuando se indica el atributo ALIGN en el tag de imágenes.

<U>TEXTO</U>
El texto que esté entre estos tags saldrá subrayado, como si se tratase de una liga. Con esto puedes engañar a la gente que entre en tu página.

_{TEXTO}
El navegador despliega el texto a un nivel más bajo que lo normal.

^{TEXTO}
El navegador despliega el texto a un nivel más alto que lo normal.

Ojalá que este micro curso de HTML te sirva y dependiendo de la respuesta que obtengamos, veremos si continuamos con él. Con respecto a Java o a Web-SQL, son temas tan extensos, que en la revista no quedarían bien, de hecho, Java es un lenguaje que por su portabilidad se usa en casi cualquier cosa. VRML y Javascript son un poco más razonables y el manejo de formas es también muy extenso, por lo que sólo mencionaríamos los tags para desplegar los elementos que la forman. Lo mejor es que busquen en libros de programación para Internet.



GOLDEN EYE 007 110

Debido a que este mes todavía vas a estar un poco ocupado en lo del reto de Starfox 64, te pondremos un reto hasta cierto punto sencillo: Mándanos una foto o un video con el menor tiempo que has hecho en la Misión 1 Escena 1 (Arkangelsk, Dam). La pantalla tiene que ser la que se muestra en la foto y SOLAMENTE se tomarán en cuenta los tiempo que aparecen en el apartado de "Best Time" y no el de "Time".

108 Respuesta al reto de Agosto — TUROK

¿Recuerdas la toma que sale al principio, cuando inicias un nuevo juego?



Aquí sale la parte donde están todos los portales y un mensaje que te dice que necesitas obtener todas las llaves de los niveles. Ahora, el reto consiste en responder la siguiente pregunta, (muy sencilla por cierto): ¿Cómo le haces para que en este display salgan todos los portales, incluyendo el del nivel 8, activados?

En el menú principal escoge la opción Load Game y selecciona cualquier archivo que tengas grabado. Después de esto, presiona rápidamente A y Start y así sale el display con todos los portales activados, a pesar de que no estás iniciando un nuevo juego.

RESPONDIERON ESTE RETO

David Carbajal Cepeda
Alfredo Rodríguez Miranda
Jorge Abraham Zuccolotto Gutiérrez
Arturo Medina R.

STAR FOX 64 109



Por si no leíste las bases para poder ganarte un control de Nintendo 64 autografiado por los mismísimos Takaya Imamura y Shigeru Miyamoto, este mes las repetiremos. Tenemos que decir que la fecha límite para la recepción de videos es el 31 de Octubre, así que todavía estás a tiempo para enviarnos tu récord.
Como se trata de una ocasión especial, este reto va a estar un poco difícil, ya que es sólo para verdaderos fans de Star Fox.

1) Tienes que mandarnos la copia de la factura de tu Star Fox 64 para que demuestres que lo compraste con un distribuidor autorizado de Gamela.
2) En un videocassette mándanos grabado:
   - A La pantalla principal del juego que tiene que ser como la de la foto.
   - B El final del juego en modo Expert, donde se vea que eliminas a Andross estando él como cerebro.
   - C El marcador final y la forma de pago que te dan como recompensa por tu servicio.

El que obtenga el mayor puntaje se llevará este control que además de estar autografiado por los dos genios antes mencionados, es dorado con negro.

Este control no lo podrás encontrar en ninguna tienda (ni con los piratas), así que apúrate a enviarnos tu video a nustra dirección: Revista CLUB NINTENDO, Esperanza 957-Interior 402 Col. Narvarte México D.F. C.P. 03020 Recuerda que tu videocassette debe venir acompañado con la copia de tu factura.



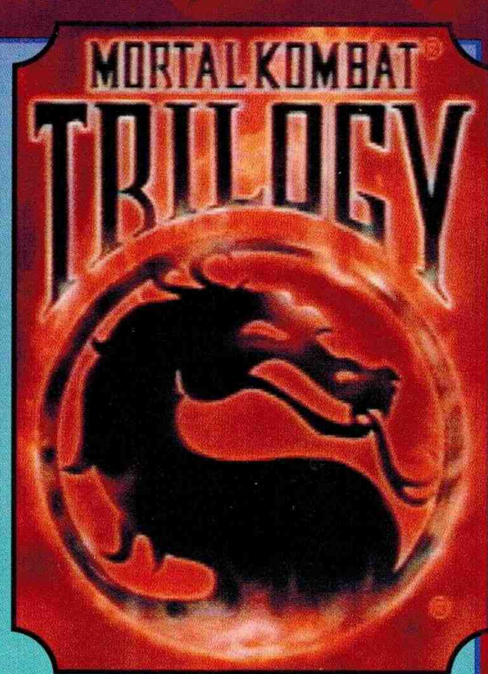
Cornerian Army Attn: Gen. Pepper
Payment due for services rendered
Venomian units destroyed: 1474
Total amount due: sp$ 94336







Para este bug es recomendable que tengas las siguientes opciones como se indica a continuación:



En el signo de interrogación rojo (ejecuta esta secuencia



rápidamente cuando salga la historia del juego):

- Fatality Time Off
- 1 Round Matches On

En el signo de interrogación azul (ejecuta esta secuencia

   cuando salga la historia del juego):

- Unlimited Runs Enabled

En Options:

- Infinite Time On

Ahora, uno de los dos jugadores debe escoger a Reptile y dejarse bajar toda la energía hasta que salga la palabra Danger. Si llegaras a eliminar al oponente, recuerda que puedes marcar el movimiento de Mercy [▽, (↓ ↓)]

El siguiente paso consiste en que Reptile esté en cualquiera de las dos orillas del escenario, mientras que el otro jugador debe estar en la orilla opuesta de la pantalla. Entonces Reptile debe de realizar el poder "Force Ball Slow" (◄•, ◄•, B + A)

e inmediatamente echarse a correr en la misma dirección en que va el poder. El segundo jugador debe comenzar a brincar hacia atrás, para que Reptile pueda pasarse del otro lado





y posteriormente éste vaya en persecución suya.





Al llegar al otro lado del escenario, Reptile debe ser eliminado y rápidamente el otro peleador debe realizar cualquier movimiento ya sea de Fatality, Babality, Animality o Friendship.

Entonces el poder de Reptile hará contacto cuando el movimiento esté en progreso, ocasionando bugs chistosos.



Intenta hacer esto con todos los personajes y podrás ver situaciones muy divertidas, por ejemplo, con Baraka realiza el Fatality ◄•, ►, ▼•, ►, (A) y la pantalla se recorrerá un poco haciendo que el límite del escenario desaparezca y puedas correr hacia el infinito y más allá.







Con Jax realiza el Fatality



y podrás ver cómo Reptile es descuartizado aún sin que Jax haga nada.



Busca los escenarios más largos, para que te dé tiempo suficiente de ejecutar el movimiento. El Pit II es un ejemplo de ellos.

Víctor Hugo Lima, Alex Peralta (Dr. Macoy), Rafael "X", Edgar Espinosa (Salser).

MORTAL KOMBAT II

Ahora pasemos con Mortal Kombat II para SNES. Llega con Kintaro (puedes ejecutar rápidamente la clave en la pantalla de selección de personaje) y cuando estés en combate, presiona repetida y alternadamente los botones Y y B para que Kintaro se quede sin hacer nada. Después de 25 segundos verás que ocurren cosas muy chistosas.

Alejandro Ríos Díaz de León







La ofrenda de...



De aburrimiento Octubre moria,
A que la chaviza a la escuela acudia,
Sn saber cuántos videojuegos de
SUPER NINTENDO habian.

BATMAN FOREVER por eterno se tomó,
Pero entre los dedos del videojugador tronó,
Afortunadamente Robin al Acertijo reformó.
SPAWN al Reino de los Muertos pertenece;
Por eso regresar a la vida a ajustar cuentas le apetece,
Pero tanto enemigo y poderes que domina
no le favorecen.
A MR.DO cerezas le gusta coleccionar,
Pero La Parca con la manzana lo busca aplastar
En tus manos está el que logre triunfar.
NBA JAM TOURNAMENT EDITION llegó
Para quedarse, y de ti depende el desenlace
Que contra La Flaca se anotase.
SUPER TURRICAN 2 a Norteamérica desairó
Porque el sabor latino lo enamoró
Y con tu habilidad a tu casa se mudó.
EARTHWORM JIM 2 en el panteón se enterró
Con sus cuates los gusanos se encontró,
y a la princesa...
ηCómo se se llamaba? su nombre no recordó.
FINAL FIGHT 3 con Mike Haggar Guy
Y Lucia A La Pelona sorprendieron,
Entregándole a todo Sckrull Gang sin requisición.
DOOM es el infierno en donde te achacan
Los muertitos de un jalón hasta el panteón.
Animate porque éste es uno de los buenos jueguitos.

Ya Noviembre se avecina,
Y bien armado de juegos encima,
Jugar Super Nintendo te fascina.

SUPER NINTENDO: ŃDe tonto se muere este aEo!


Final Fight 3
CAPCOM
SUPER NINTENDO
DOOM
FX
Williams
SUPER NINTENDO
Earthworm Jim 2
SUPER NINTENDO
Addams Family Values
SUPER NINTENDO
NBA JAM
T.E.
TOURNAMENT EDITION
Acclaim
SUPER NINTENDO
BATMAN FOREVER
Acclaim
SUPER NINTENDO
México D.F.
Taller de Luigi 535-2090
Insurgentes 687-7359
Pericentro 557-1765
Tepeyac 759-0111
T.V. Continental 564-0166, 584-1238
Monterrey, N.L.
Plaza Fiesta
San Agustín 018-3751183
Mérida, Yuc.
Rakuhoko Shoji,
Plaza Fiesta 0199-432224
Guadalajara, Jal.
Mr. Sound.
Jardínes del Bosque
013-1220084
013-1222632
Plaza del Sol
Gran Plaza
Bajo licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.





SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección, envíanoslo a: Esperanza #957 int. 402 Col. Narvarte C.P.03020 México D.F.

A continuación tenemos unos cuantos códigos para este sangriento juego. Tal vez lo siguiente ya lo habrás oído en varias ocasiones, ¡pero es cierto! Estos códigos le quitan absolutamente todo el chiste al juego, así que úsalos sólo cuando lo consideres necesario.

Cheat Menu



Comienza o continúa un juego en cualquier modo (Normal o Deathmatch) y en cualquier momento presiona Start para poner Pausa. Una vez que aparezca la pantalla de Pausa, presiona los siguientes botones rápidamente:




Si lo haces de forma correcta, abajo de las opciones ya existentes, aparecerá una nueva de nombre "Cheat".



Si entras a este menú que acaba de aparecer, verás que hay 2 pantallas (Cheat y Collect) con opciones que no se pueden elegir. Dentro de las pantallas indicadas, realiza las siguientes secuencias para activar las opciones.

Cheat Menu

God Mode

Al activar este modo serás nada más y nada menos que invencible. En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:

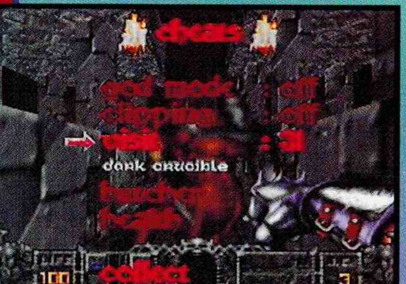




Clipping

Este es el más raro de todos los Cheats, pues te permite caminar a través de las paredes; el problema es que es muy fácil que luego te quedes atorado por ahí. En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:

20 veces , 





Qué nombre tan raro para la opción de selección de escena. Cuando lo actives podrás elegir la escena con el 3D Stick y para activarla, tienes que presionar Start. En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:










Butcher

La opción de Butcher te ahorra muchos problemas, pues una vez que lo activas, lo seleccionas con el cursor y presionas Z o A, morirán todos los enemigos de esa escena automáticamente. En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:

Health



Este código te recupera toda tu energía, cuando lo actives sólo dirige el cursor hacia esta opción y presiona el botón Z o el A para recuperar tu energía. En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:

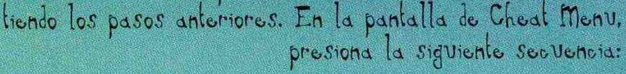
Collect

All Keys



Al activar este código, obtendrás todas las llaves de la escena en la que te encuentras. Sólo funciona en la escena en la que lo activaste y si la pasas, tendrás que hacerlo de nueva cuenta. En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:



Cuando actives este código, lo selecciones con el cursor y presiones Z o A, obtendrás todos los artefactos mágicos que te ayudan (25 de cada uno). Si se te terminan, podrás obtener más repitiendo los pasos anteriores. En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:

All Weapons



Tal como su nombre en inglés lo sugiere, con este truco contarás con todas las armas que puedes adquirir con cualquiera de los 3 personajes (las cambias presionando los botones C Izquierda o C Derecha). En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:

Puzzle Items

Al activar este código, obtienes todos los Puzzle Items, que como sabes, son muy importantes para entrar a las áreas secretas que contiene este título (recuerda que para seleccionar un Item tienes que mantener presionado el botón Z y entonces presionar C Derecha o C Izquierda). En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:

Algo muy chistoso que pasa con este título, es que si activas una opción (por ejemplo, la de God Mode) y después de eso salvas tu juego en un Controller Pak, apagas el N64 y reinicias después, el menú de Cheat Mode habrá desaparecido, pero las opciones que hayas activado permanecerán así.

¿QUÉ HAY DENTRO DE...?

TUROK

En los lejanos tiempos del siglo IX, grupos conocidos como los "Chichimecas" procedentes del Norte, se dirigen a la zona que ahora conocemos como el Altiplano Central y bajo el mando de su jefe Mixcóatl, se establecen en Culhuacán. Los relatos dicen que mientras Mixcóatl cazaba en los cercanos valles de Morelos, tiene lugar un encuentro con una bella mujer que al percatarse de su presencia, se desnuda y él le lanza 4 flechas sin lograr herirla y al final, él la toma y la poseé.

¿Encuentras alguna semejanza entre estas monumentales esculturas?, unos viven en Tula y los otros en el nivel 3 del juego de Turok para el N64.





De esta unión nacerá el personaje más importante de su época: Ce Acatl Topiltzin Quetzalcóatl.



Siendo ya adulto y al frente de su pueblo, lo encamina a un lugar conocido como Tula Xicocotitlán, localizado actualmente en el estado de Hidalgo. En este lugar los Chichimecas adoptan el nombre de Toltecas y trabajan incansablemente para crear un pequeño universo cosmogónico, en el que viven dedicados a su principal culto, el de Quetzalcóatl en su advocación de Venus, "La estrella matutina y vespertina".

A este lugar se le ha llamado "Tula", La ciudad sagrada de Quetzalcóatl.

Después de esta aleccionadora introducción, que bien podría ser el preámbulo de una novela o de alguna película, no es sino un trozo de mitología mexicana referente al origen de Quetzalcóatl... ¿qué tiene que ver todo esto con los videojuegos?, pues aparentemente no mucho, pero si tienes Turok y lo has jugado, te habrás dado cuenta que ahí, te encuentras con unas esculturas monumentales. Tal vez no te causó extrañeza, pero ¿qué opinas si te decimos que estas gráficas están basadas en esculturas que se encuentran situadas en el lugar que antes mencionamos y que son amplia-

Para la presentación de este juego, Iguana Entertainment hizo una animación muy divertida.

En la versión alemana del juego, cambiaron a los enemigos por robots. ¿Cómo ves esta mezcla de tecnología y arte prehispánico?

LA PIRATERIA ENSUCIA TU SISTEMA

NO COMPRES UN SUPER NINTENDO EN EL MERCADO NEGRO

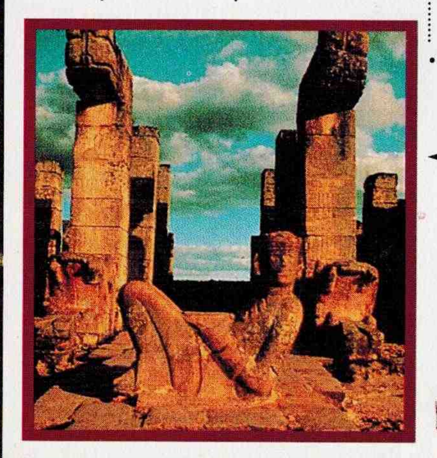


NI UN NINTENDO 64 EN EL MERCADO GRIS



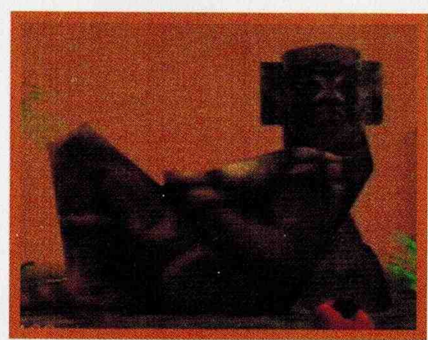


mente conocidas con el nombre de: "Los Atlantes de Tula".
Bueno, ya que atamos algunos cabos, será más fácil seguir el hilo del asunto.
Estas impresionantes esculturas, recibieron el nombre de Atlantes de los primeros españoles que llegaron a nuestra tierra.
Siendo estrictos no deben ser llamados así, pues la denominación como tal se le otorga a cualquier figura humana que esté en posición o pose de sostener algo (como ejemplo, recuerda la representación de Atlas que aparecía en los juegos de Lotería), pose que obviamente no tienen los Atlantes de Tula.
Otra versión, menos generalizada, es que de algún modo, los relacionaban con los pobladores de la mítica Atlántida. Así es que estas cariátides del templo de Tlahuizcalpantecuhtli, se han hecho famosas con el nombre de atlantes, mudos testigos del esplendor de una cultura y del surgimiento de la leyenda de Quetzalcóatl.
Son 4 monumentales columnas en forma de guerreros. Cada una pesa 8.5 toneladas, mide 4.6 metros de altura y consta de 4 bloques de cantera, ensamblados con el sistema de caja y espiga. Ostentan penacho, pectorales en forma de mariposa y en la parte posterior, un broche con la representación del sol.
La 2ª de las representaciones escultóricas que más nos llamó la atención en el juego de Turok, fue la del Chac-Mool, que co-



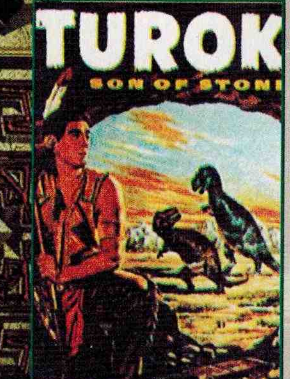
Y ¿qué tal estos personajes?, ¿tendrán algún parentezco? El más famoso de estos Chac-Mool se encuentra en Chichén-Itzá, Yucatán.

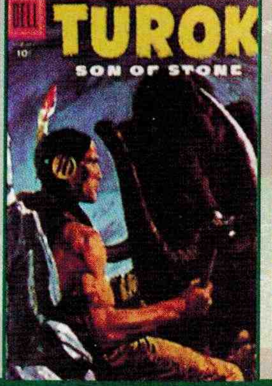


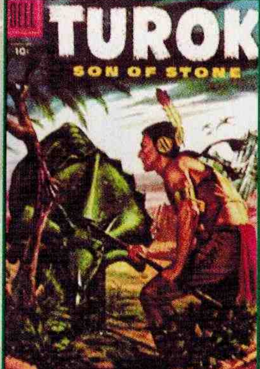


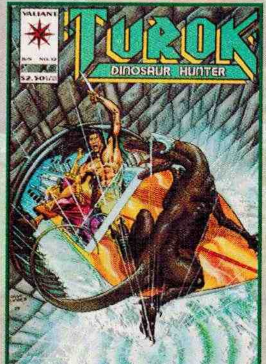
En el ya lejano 1954, surge al universo de los comics una serie donde un par de guerreros kiowas durante una cacería entran en una cueva inexplorada (el año es 1854), que los lleva a la Tierra Perdida (Lost Land), en este lugar se encuentran (muy a su pesar) con que tienen que hacerse a la idea de andar por ahí peleando contra dinosaurios y ayudando a las tribus de cavernícolas a salir de sus apuros, pues la única forma que tienen de regresar a su lugar de origen es encontrar una cueva que los lleve de regreso, obviamente eso lleva tiempo, así que Turok y su pupilo Andar (pues a ellos nos referimos), tienen para rato en eso de "Andar" perdidos. Realmente la idea era buena -para ese tiempo- y tuvo cuerda para un buen rato; este personaje llegó a nuestro país hace ya mucho tiempo con la madre de todas las editoriales y que también hace rato se fue al cielo de las editoriales (Editorial Novaro).
Tiempo después (1987), Turok hace su arribo a otra época en Sudamérica, pero esta renovación y otras más posteriores (como el que ahora combata contra bionisauros), nos indican que el personaje sigue dando de sí, ahora como parte de Valiant Comics, que también agrupó en sus filas a Solar y Magnus, además de publicar a Super Mario Bros. y Capitán N en una serie que se llamó Nintendo Comics System.
Para el año de 1993 ya cambiada su denominación de "Hijo de la piedra" (Son of Stone), por la de "Cazador

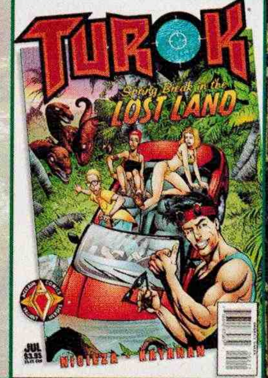
Como te darás cuenta las 3 primeras de estas portadas, ya hace rato que salieron, la cuarta es del año 93 y la última es de las más recientes (julio 97).









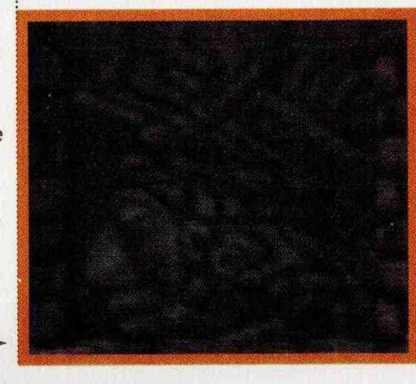


Esta construcción también fue inspirada en una de las del Sur de México, es el Palacio de Chichén-Itzá, dentro del cuál se encuentra esta otra escultura del Chac-Mool.

múnmente relacionamos con la cultura Maya y aunque sorprenda, tiene su origen en la Tolteca. Esta entidad considerada como el emisario o intermediario entre los hombres y los dioses, cuya representación más antigua tal y como la conocemos, se encuentra en el Palacio Quemado de Tula.
Se dice que Quetzalcóatl llevó sus conocimientos a la zona del Sureste y ahí trascendió con el nombre de Kukulkán entre los mayas. Es en esta zona donde es retomado el estilo de esculpir y construir de los Toltecas, lo cual se comprueba al ver el Templo de los Guerreros que se encuentra en una de las más bellas zonas arqueológicas: Chichén-Itzá. En la cima de este templo reposa una escultura del Chac-Mool, en su típica pose y con su tranquila y reflexiva expresión, donde además encontramos unas pequeñas esculturas de hombres con los brazos levantados (atlantes), que sirvieran para sostener



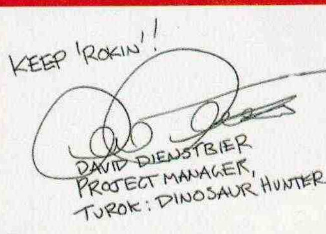
Compara este fragmento de estela de Yaxchilán, Chiapas, con este rostro que aparece en el juego.

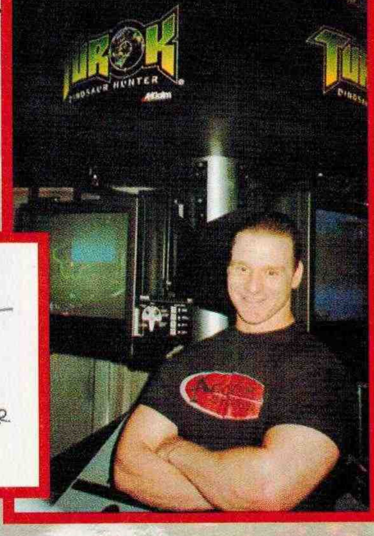


de Dinosaurios" (Dinosaur Hunter) y ya bajo la batuta de sus nuevos dueños Acclaim Comics, empiezan a reordenar su Universo Valiant y ya desde entonces se empieza a cocinar el proyecto de Turok en un videojuego (y vaya que tuvimos que esperar para que por fin saliera este juego), pero la espera valió la pena porque en nuestra opinión es el mejor juego que ha salido bajo el sello de Acclaim.
Así nos encontramos con el nuevo Turok, que tal parece está teniendo buena aceptación (al menos en USA), ahora con el nombre de Joshua Fireseed y con un look que, de no ser por parte de su atuendo, no conserva nada del anterior.
Por último, te diremos que el que aparece en el juego es el original y el que viene en la caja es Joshua (por alguna razón que desconocemos), pero si tú tienes el juego eso no importa, lo que importa es el juego en sí.
¡Ah! un último dato, el comic está escrito por Fabian Nicieza quien ha trabajado X-Men y Justice League of America. Fue dibujado por Rafael Kayanan quien también le dio vida a Conan.

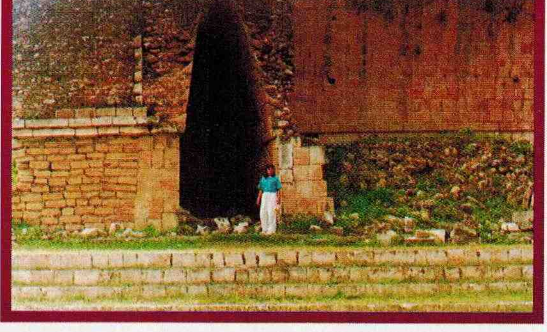
Turok, el hijo de la piedra (Son of Stone), fue conocido en México como "El Guerrero de Piedra".

En el E3 estuvimos con David Dienstbier de Acclaim, diseñador en jefe de Turok y envió este autógrafo para los lectores. También nos enteramos que ya están trabajando en Turok 2.









Este estilo de construcción es conocido como bóveda falsa; en la foto vemos un detalle de Uxmal.

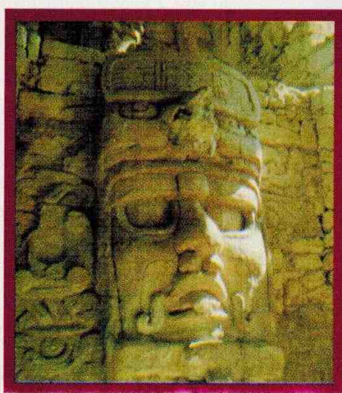
Aunque en el juego de Turok no lo usan más que para hacer entradas, nadie puede negar su relación.

una gran mesa de piedra.
Un detalle innegable después de ver las imágenes de Turok, es que la ambientación está basada casi por completo en las diferentes manifestaciones escultórica y arquitectónicas del México Prehispánico. Seguramente los programadores de Iguana se dieron cuenta de todo el juego que se le puede sacar a una cultura tan rica y tan impresionante como la prehispánica dentro del territorio mexicano.
Como esperamos no haberte aburrido con este pequeño comparativo, sólo agregamos que además de las mencionadas representaciones de Chac-Mool, existen otras dentro de la cultura Mexica.

Cualquiera de estas imágenes que aparecen en el juego, te remite de inmediato a la sala de un museo o a una zona arqueológica de México

Ahora compara estos glifos de Palenque, Chiapas y los que aparecen arriba de esta cara (que parece la de un piel roja, más que un maya, pero como Turok es un piel roja se justifica), pero creemos





que le iría mejor una cara como esta del dios Kinich Ahau de Kohunlich, Quintana Roo. Como reto cultural, ¿identificas los cráneos de los lados?

Si quieres conocer más sobre la vida los antiguos pobladores de México; date una vuelta al Museo Nacional de Antroplogía de la Ciudad de México (en el bosque de Chapultepec), o por la Zona Arqueológica o Museo de Antropología más cercano a tu casa o al menos a una buena biblioteca, verás que se te ocurrirán muchos y a la vez muy variados personajes y niveles para un videojuego y además aprenderás mucho más de la cultura que tanto nos enorgullece.

Algunas de las imágenes usadas en este artículo las conseguimos en folletos de la Secretaría de Turismo. Agradecemos también a los Mayas, Toltecas y a mi cámara fotográfica por su valiosa aportación.



Dar una explicación del juego de International Super Star Soccer, hubiera sido un poco repetitiva porque aquí en México, ya es más que conocido. En lugar de hacer esto, decidimos hacer una "guía" para que puedas moverte a través de las pantallas sin ningún problema. Esto es con el objetivo de que no te hagas bolas, ya que son tantas las pantallas e íconos que trae el juego, que fácilmente te pierdes cuando quieres empezar a jugar. También lo hicimos porque el instructivo, a pesar de que está en español, está en una versión un poco rara (quién sabe, tal vez sea el español del futuro); con sólo ver la parte de atrás de la caja, uno se da cuenta de ello. Pero qué bueno que esté en español, eso quiere decir que se está tomando en cuenta más y más al mercado latino, pero ojalá que para la próxima, nosotros podamos meter nuestra cucharota para hacer la traducción.



pantalla 1



OPEN GAME

Esta opción te permite participar en un juego amistoso.

Elige cómo van a organizarse tus cuates y tú para jugar.

pantalla 2



pantalla 3

Aquí seleccionas al equipo que vas a controlar durante el juego.




pantalla 5

Ahora elige uno de los 5 estadios del cartucho.

pantalla 4

Esta pantalla te sirve para que elijas la condición física del equipo, cuántos jugadores va a haber en la cancha (de 7 a 11) y el nivel de tu portero.



pantalla 6

Esta pantalla te presenta 8 opciones más:





1 MEMBER

En esta pantalla te van a aparecer 4 íconos.

pantalla 7

Para terminar con esta opción.

Haces substituciones.

Esta te sirve para ver quién va a cobrar los tiros libres, los tiros de esquina y los penales.

Para resetear los cambios que hayas hecho.

2 FORMATION

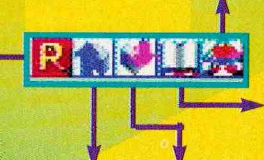
Aquí ves qué onda con la distribución de los jugadores en la cancha.

pantalla 8



- Salir de esta opción.
- Elige una de las 16 formaciones que hay.
- Aquí colocas a cada jugador en una posición más específica del campo.
- Con este ícono mueves a todos los defensas, a los medios o a los delanteros hacia adelante o hacia atrás en su zona de acción.
- Te sirve para que elijas a los jugadores de la defensa (o del centro) que quieras que se unan al ataque.

2 Aquí le asignas una tarea más específica a cada jugador, por ejemplo, puedes poner a un delantero a que centre la bola a otro jugador, cada que le llegue el balón.



- Reseteas los cambios que hayas hecho.
- Este ícono te explica cada una de las tareas de la opción de la derecha (la de arriba).
- Aquí lees tus datos del Controller Pak.
- Con éste salvas tus movimientos en el Controller Pak.

3 STRATEGY

pantalla 9

Siempre es bueno tener preparada una jugada de pizarrón.



- Salir de esta opción.
- Colocas en los botones de la unidad C, las jugadas prefabricadas como la trampa de fuera de juego.
- Aquí pones si quieres tener 1 ó 4 jugadas prefabricadas.
- Con ésta prendes o apagas las letritas que indican qué jugada estás realizando. De preferencia apágalas para que tu rival no se entere, aunque contra el CPU eso no importa.
- Aquí obtienes la información correspondiente a cada jugada.
- Reseteas los cambios que hayas hecho.

4 PLAYER

Ver pantalla 2

5 MARKING

Aquí llevas a cabo los ajustes de marca personal.

pantalla 10



6 CONTROLLER

Elige la configuración de tus botones aquí. También está la explicación de cada movimiento.

pantalla 11

7 CONFIG.

pantalla 12



Las condiciones del clima y la posición de la cámara las ajustas aquí mismo.

GAME START

pantalla 13

Es la pantalla previa al juego.

S.A. Main Stadium



P.K.

Aquí puedes entrenar los penales.

Ver pantalla 2 → Ver pantalla 3 → Ver pantalla 4 → Ver pantalla 11



Selecciona el orden en que los jugadores van a tirar los penales. Esta es la pantalla previa al juego. pantalla 14



INTERNATIONAL

Esta opción es un torneo pequeño comparado con la Liga Mundial.

Ver pantalla 2



pantalla 15

Selecciona al equipo que vas a utilizar durante todo el campeonato.

pantalla 16

pantalla 17

Estas son 2 pantallas antes de que comiences tus cambios. La 2a. te muestra los partidos que se van a llevar a cabo junto con el tuyo.

Ver pantalla 6 y todas las opciones.

Ver pantalla 13



SCENARIO

Esta opción te presenta diferentes situaciones donde tienes que ayudar al equipo a ganar bajo presión.



Aquí seleccionas uno de los 16 escenarios que trae el juego. Debajo de cada número hay unas estrellitas que indican la dificultad del juego. En la parte inferior de la pantalla, está la descripción de tu misión.

pantalla 18

Ver pantalla 6 y todas sus opciones.

Ver pantalla 13

WORLD SERIES

¿Quieres ser el mejor jugador del mundo? Juega en esta opción y gana el mundial, para que demuestres tu potencial.

Ver pantalla 2

Ver pantalla 15



Aquí podrás ver la presentación de los partidos que se llevarán a cabo, para ver qué equipo es el mejor del mundo.

pantalla 19

Ver pantalla 6 y todas sus opciones.

Ver pantalla 13

TRAINING

Para que puedas disfrutar mejor el juego, necesitas practicar las diferentes situaciones que se podrían presentar. Esta opción te permite hacer esto de una forma muy fácil.

Ver pantalla 15

Escoge una de las 3 opciones de entrenamiento. Abajo está la explicación de cada una de ellas.

pantalla 20



OPTION

Aquí encontrarás más opciones que trae el juego.



Game Config.



Aquí eliges la duración del juego, el nivel de dificultad, las reglas y hasta qué tipo de tiempo extra quieres, si son 2 tiempos o hasta que caiga el gol de oro.

Return

Regresar al menú principal.





Edit Name

Cambia el nombre de los jugadores, por los que tú quieras.

Create Player

Aquí puedes crear a un jugador como quieras.




Elige qué posición va a jugar.



Dale un nombre a tu pesonaje.



Aquí puedes aumentar sus habilidades. Selecciona las que más se adapten a su posición, para que te rindan los puntos.

Graba a tu jugador en 1 de los 16 registros que tienes.



Team Reg Player

Aquí metes al jugador que creaste, en un equipo.





Elige la cara de tu jugador.

Delete Player

Si tienes un personaje que está ocupando espacio innecesario en tu Controller Pak, bórralo usando esta opción.

pantalla 21



Esta pantalla es casi igual a la pantalla 6, sólo que presenta 4 opciones (ver pantallas 7, 8, 11 y 12). Al seleccionar START, comenzarás el entrenamiento.



DATA LOAD

Aquí puedes leer los datos de tu Controller Pak que más te convengan.





En los próximos meses (a partir de este), veremos llegar al N64 una serie de excelentes juegos de carreras. Primero queremos adelantarnos un poco, a la segura pregunta que nos harán muchos lectores como tú y que será más o menos así: "De todos estos juegos de carreras, ¿cuál es el que más me recomiendan?" A continuación presentaremos un resumen de estos títulos donde hablaremos de sus características principales, el control y las opciones y así tú serás quien decida qué juego o juegos adquirir del género (y debemos anticiparte que es muy complejo).

El primero que veremos es el de F1 Pole Position 64 de Ubi Soft (y programado por Human). Si recuerdas, siempre que habíamos hablado de él, desde que lo vimos por primera vez hace un año allá en el Shoshinkai, nunca hemos dicho algo bueno; pero ahora las cosas son diferentes, pues tuvimos la oportunidad de jugar la versión casi final y permítenos decirte que tiene muchas cosas nuevas que no tiene la versión japonesa.







Una de las primeras cosas a notar, es el hecho de que Ubi Soft consiguió la licencia de la FIA para poder usar el nombre de "Formula 1", además de los nombres y características reales de los pilotos profesionales de este circuito y -por supuesto- de las escuderías.



En este aspecto, ya está mucho mejor ahora, que la versión original japonesa, pues ahí las escuderías y los pilotos eran inventados. Para completar el sentimiento de estar realmente compitiendo en un circuito real de la F1, también Ubi logró conseguir que varias marcas patrocinaran el juego, así que verás muchos anuncios de compañías reales a lo largo de los circuitos. Adicionalmente, te diremos que también están los 16 circuitos de la temporada anterior, con sus dimensiones y características reales.



F1 Pole Position tiene una increíble cantidad de opciones, en ellas podrás hacer modificaciones importantes. De las que te podemos mencionar rápidamente, están el hecho de cambiar la dificultad de la computadora, cortar la comunicación vía radio que tienes con tu equipo de Pit.

Este título cuenta con 3 diferentes modos de juego y que vamos a ver enseguida.



En este modo (que se podría considerar como el principal dentro del juego).



BATTLE

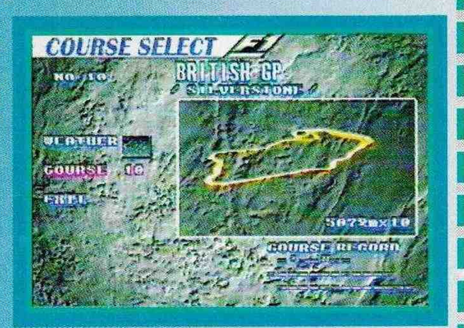
En el modo de Battle, puedes elegir la pista y el clima en las que vas a competir, también tienes que escoger cuántas vueltas le van a dar al circuito seleccionado. La idea de este modo de juego, es derrotar al rival -o rivales- que hayas seleccionado, en el número de vueltas que hayas escogido. En este modo también compiten los demás corredores.





TIME TRAIL

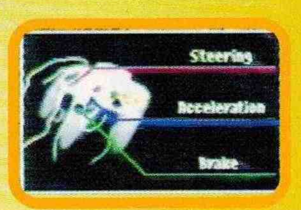
Time Trail es la opción en la que podrás correr en cualquiera de las pistas, para poder implantar un nuevo récord de velocidad. En esta opción eliges el tipo de clima libremente y en el modo de Grand Prix tendrás que darle 10 vueltas a las pistas. Lo interesante en este caso, es que puedes decidir si corres tú solo o contra algunos de los competidores. Los mejores récords se guardarán en el Control Pak.



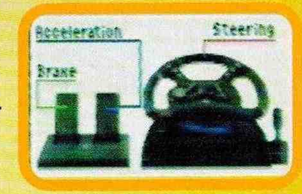


En cualquiera de los 3 anteriores modos de juego, podrás elegir de entre 4 diferentes formas de controlar tu vehículo. Estas formas son: SNES Position, Left Position, Right Position y Steering Wheel. En la de SNES, controlas tu vehículo de manera convencional con el Control Pad y los botones, en la posición izquierda (Left), manejas tu vehículo con el Pad y aceleras con el 3D Stick (esta es, probablemente, la forma más difícil de acostumbrarte a jugar, pero la que más nos gusta), con la posición derecha (Right), manejas tu coche con el 3D Stick y aceleras con los botones y con el modo de Steering Wheel necesitarás de un control especial para manejar.









tienes que elegir a un piloto y escudería con los cuales vas a competir. De esta forma, correrás en todas las pistas que hay dentro del juego. Antes de correr, verás una pantalla en donde conocerás las características de cada pista, el clima que tendrás en la carrera y







otras opciones como la de calificación, carrrera de prueba, hacer algunas modificaciones a tu vehículo y salvar tus datos (con el Controller Pak). Las modificaciones que harás a tu coche antes de competir, son sobre el tipo de transmisión, las llantas, cambio de velocidades, motor y tipo de control. En este modo de juego, obtendrás puntos dependiendo la posición en la que llegues al terminar la carrera. Estos puntos que ganas se van sumando y eso le va dando la posición a tu piloto y la de tu escudería.



Otra cosa que nos pareció muy atractiva de este título, es la gran cantidad de vistas que puedes seleccionar en cualquiera de los modos de juego. Prácticamente aquí se incorporan todas las vistas que se han encontrado en todos los juegos de carreras: Tenemos 2 frontales, una que podría ser considerada como la del piloto y 4 vistas aéreas, así como una vista especial en la que puedes checar quién viene detrás de ti.









Dentro de cada pista tienes la posibilidad de entrar a los "Pits", para cambiar tus neumáticos (si es que el clima sufre alguna variación mientras corres) y también para poder cargar combustible. Las entradas a los pits se encuentran cerca de la meta y antes de entrar, tienes que elegir lo que le vas a hacer a tu coche. Dependiendo qué tanto trabajo es lo que requiere, será el tiempo que tardarás dentro de los Pits.





Y ya que estamos hablando de cosas atractivas, tenemos que mencionar que los efectos de los climas de estos juegos fueron bien desarrollados, no sólo en cuestión gráfica, sino también en la manera en que influyen al estar corriendo y más específicamente las diferencias que hay al estar compitiendo en una pista con un clima soleado, a una carrera con lluvia.



Por cierto, debido a que las carreras son tan largas, no te debe sorprender que en el transcurso de una de ellas, esté soleado y de repente comience a llover.



Este juego es compatible con el "Controller Pak", así que ahí será posible que guardes todos tus logros, los casos más importantes son los de World Gran Prix y Time Trials, pues como el juego no tiene batería, una vez que apagues el sistema, todos esos datos se perderán.

Ya hablamos de todas las opciones que tiene este título, pero ahora vamos a lo que es la movilidad. A diferencia de otros juegos del género, este título se maneja de la misma forma en la que se maneja un vehículo de estos, es decir: la dirección no responde muy bien si quieres tomar una curva y vas muy rápido. Por lo tanto, tienes que conocer muy bien una pista, para saber dónde frenar y en qué lugar puedes aprovechar para acelerar al máximo.

Lo bueno del caso es que hay una buena cantidad de opciones para configurar y así utilices el control que más te convenga.



Por ahí...

¡ja! ¡esto con un golpecito se arregla!

Así tratan a tus sistemas de Nintendo

Con nostros experimenta la confianza



Somos el único servicio autorizado por Nintendo of America para la República Mexicana, por eso reparamos tus sistemas Nintendo sólo con partes originales y la herramienta especializada.

Taller de LUIGI

HAMBURGO #10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
Tel. VENTAS: 535-2090
Tel. SERVICIO: 592-6766 592-6839
ext. 122 y 167

TOP GEAR

Si, ya sabemos que este es uno de los juegos de los que más hemos hablado para el N64, pero en este caso hay suficientes motivos para volver a hacerlo. En primera tenemos que decir que en el pasado mes de Agosto pudimos por fin jugar lo que se podría considerar como la versión final del juego, lo cual nos permite profundizar en detalles que no serán cambiados (Bueno, eso es lo que nosotros creemos). El segundo motivo es lo del especial de juegos de carreras para el N64 y el tercero es para decir que aunque este juego está programado por Boss Game Studios y publicado por Kemco, todavía hay una compañía más que se ha metido en el negocio y esa empresa es Midway, quienes llegaron a un acuerdo con Kemco y serán ellos quienes distribuyan este título (aunque saldrá con la etiqueta de Kemco). Estas sí que son cosas raras de los videojuegos, pero, si este juego sale a la venta ¿Cuál es el problema?

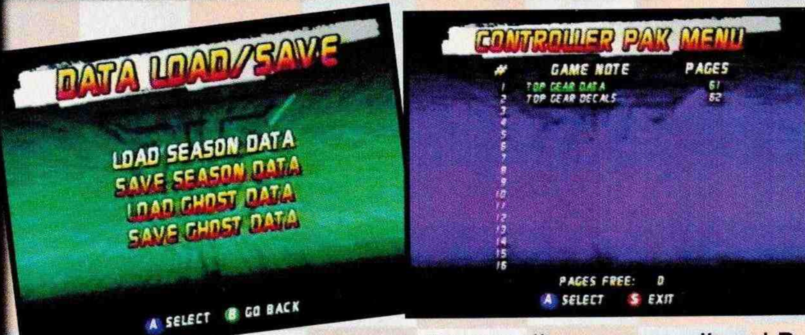
Primero que nada hay que hablar un poco de las características principales de este juego. Los gráficos son excelentes y usa mayor definición para desplegarlos que otros títulos de carreras; de hecho, este juego utiliza la función de anti-aliasing en prácticamente todos los elementos que hay en pantalla (y es que esta función se puede "apagar" para que el CPU del N64 pueda ahorrar ciclos de proceso, pero eso depende del programador), esto, junto con lo de la definición, hace que los gráficos se vean aún mejor. Por si fuera poco, los gráficos son desplegados a una velocidad de 60 frames por segundo. En este tenemos que mencionar que entre mayor sea el número de frames que despliega el CPU en un segundo, es mayor el trabajo del CPU, pero la gente de Boss supo cómo sacar ventaja de todas las opciones que ofrece el N64. Todo lo anterior nos da como resultado, el juego de carreras más atractivo gráficamente, de todos los que veremos en este especial.

Definitivamente, Boss Studios se está revelando como uno de los mejores desarrolladores de juegos para el N64 (a pesar de que sólo llevan uno), pues por todos los efectos visuales que se le incluyeron, así como sus técnicas de programación, que no sólo evitan problemas de los primeros juegos para el N64 como el Pop-up, logran incorporar elementos de gran realismo y nos demuestran el gran potencial que tendrán los juegos del futuro para este sistema.

Este título no tiene batería incluída, por lo que será necesario que tengas un Controller Pak para guardar tus avances. Aquí lo interesante, es que tú puedes crear 2 archivos diferentes dentro de un Controller Pak: El primero de ellos es para guardar tus avances en el modo de Championship, tus tiempos y una vuelta fantasma muy al estilo de Mario Kart 64. Este archivo ocupa 61 páginas del Controller Pak.



Ahora, si diseñas los adornos de un vehículo (veremos más adelante cómo) podrás salvar este diseño en otro archivo dentro del Controller Pak. Este archivo medirá 62 páginas. Si quieres guardar ambos archivos, entonces ocupará en su totalidad uno de Controllers, pero vale la pena. También hay algo importante sobre este juego: es compatible con el Rumble Pack.



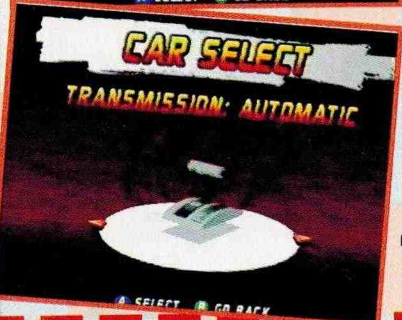
Ahora entonces has de estar pensando: Si este juego necesita Controller Pak y es compatible con el Rumble Pak... ¿Cómo le voy a hacer para salvar mis avances si estoy usando el Rumble? Pues muy sencillo, cuando quieras salvar, aparecerá una pantalla en la que te indica que tienes que quitar el Rumble y poner el Controller y después presionar cualquier botón para saguir jugando. Sí, esto es en verdad un método que tiene algunas molestias, pero por eso no cuenta con la opción de salvar automáticamente y tú lo tienes que hacer en la pantalla especial que hay para eso.

MODOS DE JUEGO

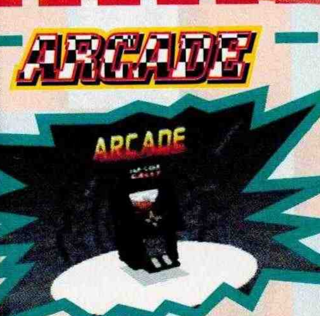
CHAMPIONSHIP

Se podría decir que este es el principal modo de juego dentro de Top Gear Rally. Al comenzar, tienes que correr un circuito que consta de 2 pistas y en esas 2 pistas lograr 10 puntos. Conforme vas completando los circuitos, va aumentando también el número de pistas y por supuesto la dificultad también va en ascenso. Al principio sólo puedes elegir de entre 2 vehículos, pero como premio por completar los diferentes circuitos, puedes llegar a tener más de estos coches. La diferencia entre ellos es más que nada en la apariencia y la velocidad, pues hay otros aspectos como la manejabilidad, los amortiguadores y otras opciones que se pueden customizar en una pantalla previa a la carrera; ahí eliges el tipo de transmisión, los amortiguadores, el manejo y hasta el diseño de tu vehículo. Vale la pena mencionar que el hecho de elegir estas características no son exclusivas de este modo y las volverás a ver en otros que veremos más adelante. En este modo compites contra 20 coches que maneja el CPU y que debes derrotar en 3 vueltas. Dependiendo el sitio en el que hayas llegado, recibirás puntos y si logras la puntuación que te piden, entonces podrás avanzar de categoría.

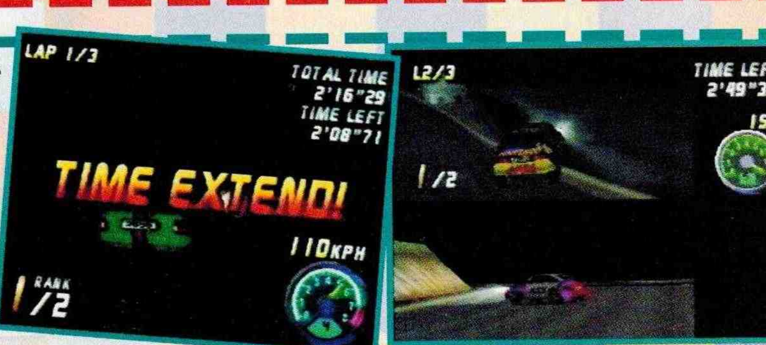




ARCADE



Si eliges este modo de juego, competirás contra un vehículo controlado por el CPU a tres vueltas dentro de un circuito a tu elección.



En este modo sólo podrás elegir las pistas que hayas abierto en el modo de Championship, pero tienes la posibilidad de seleccionar más vehículos que los que están disponibles en el modo antes mencionado. La mayor diferencia entre este modo y los demás, es que aquí tienes que ir muy rápido, pues te dan poco tiempo y al pasar por ciertos puntos dentro de la pista, recibirás tiempo extra.

TIME ATTACK

Este es el típico modo de los juegos de carreras en los que escoges una pista, eliges el coche más rápido y tratas de romper tu mejor récord. Lo interesante en este caso, es que puedes salvar los datos de un coche fantasma que representa tu mejor recorrido dentro del Controller Pak y competir contra él después. Como en otros modos de juego, sólo puedes correr en las pistas que ya has abierto en el modo de Championship.



PRACTICE



Este modo, y como su nombre en inglés lo indica, sirve para que corras en las pistas que ya has abierto en modo de Championship. Esto sirve especialmente para averiguar dónde están todos los atajos, conocer mejor las curvas y así tener ventaja a la hora de correr en serio. Aquí pueden competir una o dos personas simultáneas, puedes elegir diferentes climas y no hay límite de tiempo.



PAINT SHOP

Aunque este no es un modo de juego, sí es una opción bastante curiosa de este juego. En este modo, tienes la posibilidad de "pintar" uno de los vehículos del color que a ti te agrade. Para esto, cuentas con diversas herramientas y una paleta de 16 colores (se pueden alterar). Cada coche está dividido en 10 partes que puedes alterar de modo independiente. Puedes dibujar lo que tú quieras o si no eres muy bueno para eso, puedes intentar poner letras, circulitos o cuadritos. Una vez que salvas tu diseño, lo puedes cargar para usarlo en cualquiera de los coches en los modos de juego que explicamos anteriormente.



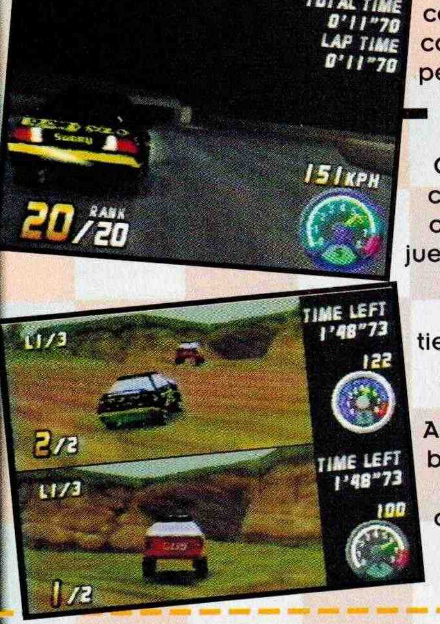




Así como la mayoría (por no decir todos) de los juegos de carreras que veremos, Top Gear Rally posee diferentes vistas para la carrera. Aquí tenemos vistas áereas, 2 dentro del vehículo y una vista especial que







da la impresión de ser una serie de cámaras que están cubriendo la carrera. Con esta última vista es muy difícil conducir, ya que están cambiando los ángulos y por lo mismo, cambia la dirección en el control, pero también es una de las que se ve más padre.





Otra de las características de este juego, es que todos los circuitos tienen atajos para ganar terreno. Algunos son bastante obvios, pero hay otros que están medio escondidos o son difíciles de tomar. Es muy importante que sepas en dónde están cada uno de los atajos de las pistas, pues en circuitos muy adelantados, sólo podrás llegar en una buena posición, si tomas ventaja de ellos.

Top Gear Rally puede ser jugado por 2 personas de forma simultánea en casi todos los modos de juego, con pantalla dividida sin sacrificar gran cosa en cuestión de gráficos. A final de cuentas, podemos decir que este es un excelente título; pero su único problema radica en que el control responde demasiado bien y te toma un poco de tiempo acostumbrarte (está hecho muy al estilo simulador). Si vas a dar una curva, hay que mover sólo un poco el 3D Stick para evitar que te derrapes. Fuera de eso, para nosotros, es uno de los mejores juegos que hay para este sistema.



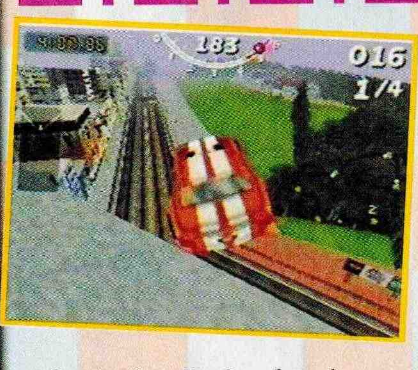


De todos los juegos que vamos a ver en este "Mini especial", el único que es una adaptación de un título de Arcade es el de San Francisco Rush, así que a lo mejor algunos de los lectores ya tuvieron la oportunidad de conocerlo en un local de máquinas Arcade más o menos grande.

Por un extraño motivo, la gran mayoría de los juegos que estamos analizando en este número, tienen los mismos requisitos y comparten muchas de las opciones. Obviamente esto lo decimos, porque muchas de las cualidades que ya hemos visto en juegos anteriores, las vamos a ver en éste.



Primero que nada, tenemos que este título tiene una buena cantidad de vehículos. Estos coches tienen diferentes características únicas (no como los de Top Gear Rally), así que tendrás que elegirlo dependiendo de cómo te acomodes a su forma de manejo y no tanto por su apariencia (la verdad es que hay unos que están bastante feitos, para ser sinceros).









Este juego cuenta con diferentes pistas a elegir. Básicamente hay pistas que son fáciles y algunas que son difíciles (otra vez nos dolió la cabeza para llegar a esta sesuda conclusión). Así podrás entonces, practicar y conocer a fondo los vehículos en las pistas fáciles, para después ir a competir en los circuitos difíciles. En estos circuitos, compites contra otros vehículos que controla el CPU. Es muy normal que comiences en una posición no muy agraciada y entonces tengas que finalizar en primer lugar para obtener más puntos y otras sorpresitas. Todos los escenarios están basados en lugares que realmente existen dentro de la ciudad de San Francisco, así que si has tenido la fortuna de ir a visitar esta ciudad, seguramente reconocerás algunas partes que se incluyeron en el juego.

Como otros de los juegos que hemos visto (y veremos) de este género, en este título tienes la posibilidad de elegir entre diferentes tipos de vistas para conducir. Así podrás optar por el realismo de la vista de primera persona o la clásica vista aérea a la que nos acostumbramos muchos jugadores de Arcade. Otro punto que comparte este juego con otros, es el hecho de que en las pistas hay muchos atajos que están escondidos y que si los encuentras, ahorrarás bastante tiempo y será más fácil vencer a tus rivales. Lo interesante de los atajos en este juego, es que son muy espectaculares y un poco más difíciles de encontrar como en títulos como TGR o MRC. En algunos hay que romper cercas, tomar desviaciones o hasta saltar edificios. Otra característica es la de ir dañando tu vehículo, esto sucede si no eres muy prudente para manejar y chocas contra cualquier cosa que se te ponga enfrente; esto va haciendo que tu coche vaya ganando unas bonitas abolladuras y que merman su funcionamiento, por lo cual tienes que ser muy cuidadoso al conducir.



Según nos llegaron a comentar en Midway, se espera que este juego tenga una pista extra a las que vienen en la versión Arcade. Esta pista sería exclusiva de la versión de N64, pero aún no estaba programada en la versión que tuvimos la oportunidad de revisar, así que no debemos de extrañarnos que a final de cuentas no la incorporen. Realmente sería una lástima que no lo hicieran. Otro punto que todavía no nos queda claro, es el del número de jugadores que podrán jugar. Se nos había dicho anteriormente que este título sería para 2 jugadores simultáneos, pero hasta el momento tampoco hemos podido ver pantallas que muestren esta opción, habrá que ver si en futuros análisis te podamos decir con exactitud el número de jugadores y los modos de juego que veremos en este título, así como lo hemos hecho con F1 Pole Position y Top Gear Rally. Por cierto, otro punto importante del cual nos enteramos hace tiempo (y que olvidamos mencionar... ¡Qué Raro!) es que Midway ha adquirido los derechos para comercializar el juego de Top Gear Rally y además tiene este título de carreras bajo desarrollo con uno de sus equipos de producción. Así que ¿Qué van a hacer? Por cuestiones de fechas de lanzamiento, es obvio que al menos habrá un mes y medio de separación entre la salida de un juego y otro. De manera muy breve te vamos a decir que este juego nos parece muy bueno, por todos los elementos que maneja y por la programación que también está muy bien desarrollada.



Sí ya lo habíamos mencionado (pero si es así, no te hace daño volver a leerlo), es que el equipo que se encuentra trabajando en la adaptación de este juego, es el mismo que creó el primer juego de Gretzky para el N64 y nos dijeron que ellos ya han aprendido bastante rápido a aprovechar todas las cualidades del sistema. Tal vez no aprendieron tan rápido como los cuates de Boss Studios, pero sí han mejorado considerablemente, según nuestro punto de vista.



Bien, cada uno de los juegos que hemos visto en esta sección tienen una característica bastante importante, así que ¿Cuál es la principal cualidad del juego de Multiracing Championship? Pues más que nada, es que este título es el que se juega más en modo de Arcade que los otros.

El aspecto más importante es el de la movilidad, pues es al estilo de juegos nada serios como Mario Kart 64 ó Cruis'n USA (obviamente con sus respectivas diferencias, pero lo mencionamos para que te vayas dando una idea).

En MRC, tendrás la posibilidad de elegir entre 8 diferentes vehículos con características muy diversas, más o menos del estilo de SFR. Una vez que hayas elegido tu auto, podrás escoger de entre 3 diferentes circuitos, con niveles de dificultad seleccionables de forma independiente (si quieres correr en un circuito difícil, entonces tendrás que escoger la dificultad al máximo).

Dentro de estos circuitos también habrá diferentes tipos de condiciones climáticas, que te harán más complicado el camino.



A diferencia de los otros títulos, MRC no tiene tantas vistas para jugar, pero podríamos decir que tiene las más populares. Cada uno de los circuitos también cuenta con varios atajos y algunos es muy arriesgado tomarlos, pero como aquí es muy importante el tiempo que realizas en cada vuelta, realmente vale la pena el riesgo. En este cartucho hay 3 diferentes modos de juego.

CHAMPIONSHIP

Tú solo contra 10 coches.





TIME TRIAL

Para intentar romper tu récord, se queda grabado un coche fantasma.



VS.

Para 2 jugadores simultáneos.



Este juego es compatible con el Rumble Pak.

Pero también lo es con el Controller Pak, así que la pregunta prudente es: ¿Se usa el mismo método que en Top Gear Rally para salvar tus avances y usar el Rumble Pak? Pues no, aquí los programadores se pusieron un poco más vivos y diseñaron un método un poco menos molesto, pero necesitas tener 2 controles: en el primer control pones el Rumble Pak y en segundo el Controller Pak, así si quieres salvar y usar el Rumble, no tendrás que estar intercambiándolos. Pero, si sólo tienes un control, tendrás que usar este latoso método.

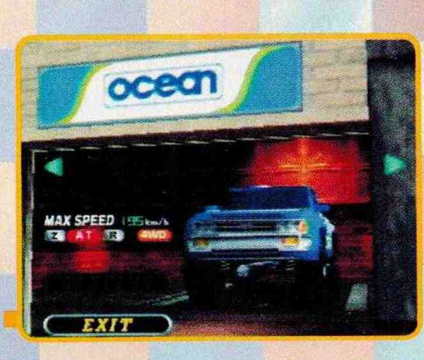




MRC fue programado en Japón por la compañía Imagineer y en este continente será distribuído por Ocean (esta compañía tiene planeado lanzar una buena cantidad de juegos para el N64 en el próximo año, este es el primer título de su lista).



Se suponía que iba a aparecer a mediados de año, pero por extraños motivos fue retasado y si todo sale bien, veremos este juego a mediados de este mes.







Este es otro juego que a nosotros nos gusta mucho, aunque podemos decir que es el más "corto" de los que hemos visto, pues sólo tiene 3 pistas, pero también es el que tiene más texturas y detalles en las pistas. Desafortunadamente y por extraños motivos, los programadores no usaron a fondo algunas de las capacidades del N64 como el Anti-aliasing, lo que ocasiona que en algunos momentos -y más cuando juegan 2 personas- los gráficos se vean un poco raros.



Es obvio que de aquí en adelante, los juegos no tienen nada que ver con carreras, pero es muy importante dar un adelanto de ellos, pues -según las compañías- son títulos que están muy próximos a salir. Mace es una adaptación de un título de Arcade del mismo nombre. Como previo veremos a los personajes del juego.

WAR MECH

Este personaje es una especie de máquina de pelea, construída con varios barriles y que es controlada por su constructor. Cuenta con un cañón y una bola con picos, para atontar a sus oponentes. A pesar de ser un peleador muy fuerte, su movilidad no es muy buena.



Un guerrero chino muy veloz que se vale de su sable para vencer a sus enemigos. No dejes que te acorrale o que te conecte combos, porque sería fatal para tu vida.



RAGNAR

Él es un vikingo de gran tamaño que utiliza un par de hachas como armas. Su fuerza es descomunal y sus movimientos lo hacen muy peligroso; cuídate sobre todo de que te agarre para abrazarte, ya que el apretón es bastante fuerte. Aunque aparente ser lento, la velocidad con que conecta golpes es sorprendente.



MORDOS KULL

Es un caballero que posee un escudo y una bola con picos que le da más poder. A primera vista no se ve tan malo, pero si te confías podrás sufrir las consecuencias.



NAMIRA



Es una guerrera persa muy hábil en el manejo de la espada. Su escenario, es un palacio muy bien decorado que tiene hasta una fuente. Para vencerla tendrás que ser muy diestro y saber cuándo atacar, ya que sus contragolpes son devastadores.



KOYASA

Ella es un ninja que utiliza un par de cuchillos largos, que combinados con su agilidad, hacen de esta rival un enemigo muy poderoso. No te descuides, en cualquier momento te puede sorprender con sus poderes.





TARIA

Ella es algo así como un caballero (eso de darle el título de caballero a una mujer se escucha raro) muy veloz, que utiliza la espada para defenderse y atacar a sus contrincantes. Contra ella debes tener mucho cuidado, su rapidez puede tomarte por sorpresa.

XIAO LONG



Es como un guerrero Shaolín, que se especializa en el manejo de la lanza. Además, usará sus poderes místicos para pelear contra cualquiera que se atreva a violar la paz de su santuario.



LORD DEIMOS





Otro caballero que posee una armadura y una gran espada, además de una enorme fuerza. Su armadura le sirve para rebotar los poderes que le arrojes. Al pelear contra él en su escenario, hay que cuidarse de no salir del círculo central, ya que en las orillas hay lava que te baja mucha energía. Trata de arrojarlo fuera del escenario, para que lo obligues a tomar un baño caliente.

EXECUTIONER

Con sólo verlo, uno se puede imaginar qué clase de enemigo es. Su gran hacha, que cuenta con un pico en la parte final del mango, lo hace más poderoso de lo que es, además de que el escenario donde él pelea, está lleno de trampas y navajas que se balancean de un lado a otro. Cuando te enfrentes contra él, tendrás que cuidarte de las columnas con hojas de metal afiladas, o de los picos que salen del suelo.



HELL KNIGHT

Este ser, sí que es extraño (su nombre lo dice todo). Cuenta con un par de hachas y poderes de otro mundo. Sólo escuchar sus gritos te muestra todo lo que es capaz de hacer. Es muy agresivo, así que hay que andarse con tiento con él, aunque esto mismo hace que descubra sus puntos débiles.



DREGAN

¿Será acaso algún pariente de Spinal? Su escudo lo protege muy bien de los ataques de contrarios y aunque se vea muy flaco, es fuerte y veloz, aunque cuando gana podrás ver cómo se le cae el brazo.





AL' RASHID

Es un árabe que utiliza sus dos espadas tanto para atacar, como para lanzar poderes y defenderse. Es muy ágil y hay que andarse con cuidado contra él. Tendrás que enfrentarlo en el interior de su guarida, donde usará movimientos muy variados.



Cada personaje cuenta con movimientos especiales y con un poder para ejecutar a los enemigos vencidos en batalla. También cuentas con contraataques, para sorprender a tus enemigos.



TAKESHI

Es el samurai del juego. Es muy bueno peleando y se acercará a ti con cautela, esperando el mejor momento para atacarte con su afilada espada. El escenario donde peleas contra este individuo, está formado por una serie de plataformas rodeadas por agua. Para derrotarle necesitarás haber practicado mucho, de lo contrario barrerá el piso contigo.





El jefe final se llama Grendal, pero cuando llegamos con él, el juego se trabó y ya no supimos qué pasaba.

A pesar de que aún no estaba al 100%, pudimos observar que va a quedar muy bien. La música está muy padre (a excepción de la que escuchas en el escenario de Ragnar) y la movilidad es muy buena. Si eres fan de los juegos de pelea, te recomendamos que le eches un ojo, ya que está mil veces mejor que War Gods.



ZELDA 64



Junto con Yoshi's Story (nuevo nombre para Yoshi's Island 64), The Legend of Zelda 64 es uno de los títulos más esperados para este fin de año. Ambos juegos son producidos por Shigeru Miyamoto, lo cual es una total garantía de diversión. Aunque el juego de Yoshi's Story es el que saldrá primero tanto en Japón como en América, seguramente el de Legend of Zelda 64 es el más esperado y cualquier noticia que haya alrededor de él, es digna de publicarse.

En este mes, hay cosas muy interesantes que decir de este juego en muchos aspectos. Primero que nada, tenemos que hablar de la capacidad de memoria. Al principio se manejó que este juego tendría 128 Megabits de memoria (16 Megabytes), pero recientemente se anunció que la capacidad de memoria se incrementaría "ligeramente" ¿Cuánto?, pues solamente a 256 Megabit (32 Megabytes). Este incremento se debe a que Zelda 64 estaba planeado para ser jugado en el DD (donde la capacidad de memoria es mayor), para no alterar gran cosa el plan original del desarrollo del juego. Esto es muy importante, no sólo para el juego de Zelda 64 en sí, sino porque ahora el nuevo "límite" de memoria en los cartuchos para el N64 es precisamente, de 256 Megabit.

Otros aspectos interesantes que hemos podido averiguar corresponden directamente al juego. Primero hay que mencionar que al fin se sabe para qué sirve el hada que aparecía en las fotos que habíamos publicado anteriormente: Esta hada indica si hay algún enemigo cerca de Link dependiendo su color, ya que si está azul, no hay ningún problema, pero cuando se pone roja es que hay alguien que le puede causar daño a Link. Muy interesante ¿no?, ya que la forma en la que está la "cámara", te impide ver cuando alguien se está acercando por atrás. Otra cosa muy curiosa de este juego, es que cuando Link establece "contacto visual" con un enemigo y mantiene su vista en él, si te mueves, su cabeza también se mueve de forma que no lo vaya a perder de vista (esto es meramente estético, pero es un detalle muy curioso). Para atacar a sus enemigos, Link podrá usar su espada y su escudo para defenderse o en algunos casos, podrá usar su espada con ambas manos (¿Mayor daño, precisión o qué?).

También los diseñadores han decidido incorporar un modo de vista de primera persona como el que tiene Super Mario 64 (ese en el que te quedas fijo y puedes observar las cosas que están a tu alrededor). Al parecer, este tipo de vistas se volverá muy común en los juegos de este estilo, ya que también Banjo-Kazzoie cuenta con un modo similar.

Esta vez, Link tendrá habilidades que no había usado en otros juegos, como por ejemplo escalar, saltar, caminar hacia atrás y una nueva habilidad que es la de montar a caballo.

¿Qué más sorpresas nos esperan con este título? Realmente es muy difícil saberlo por el momento, pero no dudemos que sean muchas gracias a la memoria, al poder del sistema y sobre todo, a las mentes creativas -lidereadas por Shigeru Miyamoto- que están a cargo de este juego.

Ahora Link puede escalar pequeñas paredes. ¿Qué otras acciones se están preparando para este personaje?





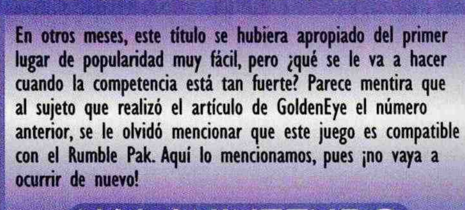
1 ISSS 64

Como era de imaginarse, este juego sin ningún problema llegó al primer lugar de popularidad y eso que la competencia este mes está bastante reñida.
¿Sabías que Konami de Japón piensa sacar en ese país este mismo juego? Ya que los cambios que le hicieron prácticamente lo hacen verse como un título diferente al J-League Perfect Striker. ¡Qué cosas!

N64 / KONAMI

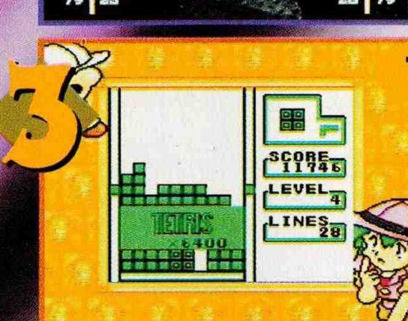


2 GOLDENEYE 007



En otros meses, este título se hubiera apropiado del primer lugar de popularidad muy fácil, pero ¿qué se le va a hacer cuando la competencia está tan fuerte? Parece mentira que al sujeto que realizó el artículo de GoldenEye el número anterior, se le olvidó mencionar que este juego es compatible con el Rumble Pak. Aquí lo mencionamos, pues ¡no vaya a ocurrir de nuevo!

N64 / NINTENDO



3 TETRIS PLUS

A pesar de que que este título tiene una nueva opción, lo que más nos gusta es jugar la versión clásica de Tetris (definitivamente nunca va a pasar de moda).
Algo muy padre es que el juego cuenta con batería, pues en un momento de inspiración logras un buen marcador y así se queda grabado para que todos te crean.

GB / NINTENDO

4 STAR FOX 64

Esperamos que sigas practicando muy duro y así puedas ganarte el control dorado para el N64 (recuerda que las bases aparecieron en el número anterior). Sólo tienes hasta este mes para enviar tus récords y lo ponemos aquí porque no sólo al que hizo lo de Goldeneye se le olvidó mencionar algo tan importante... y no lo vaya a hacer de nuevo.

N64 / NINTENDO

5 GAME & WATCH GALLERY

Nótese que hay gente que ha invertido mucho tiempo en este juego en los últimos meses. En la foto tenemos uno de los tantos récords que parecen imbatibles. Si tú tienes este juego, te invitamos a que nos envíes tus récords para la sección de los Tops y así le rompas su corazoncito a Joe, que dice ser muy bueno para este título.

GB / NINTENDO

6 TETRISPHERE
N64 / NINTENDO

7 DARK RIFT
N64 / VIC TOKAI

8 MARIO KART 64
N64 / NINTENDO

9 TUROK DINOSAUR HUNTER
N64 / ACCLAIM

10 THE KING OF FIGHTERS '95
GB / NINTENDO

11 HEXEN 64
N64 / GT INTERACTIVE

12 FIFA SOCCER 64
N64 / EA SPORTS

13 SUPER METROID
SNES / NINTENDO

14 SUPER MARIO 64
N64/ NINTENDO

15 THE LEGEND OF ZELDA - LINK'S AWAKENING -
GB / NINTENDO



Fabulojos

Cada vez aparecen más juegos interesantes para el N64, así que ahora hay mucho material del cual tenemos que hablar. Por lo pronto te podemos decir que en ese número tendremos un par de análisis extensos de 2 juegos. ¿Cuales?, pues esos títulos son...

Clayfighters 63 1/3



Realmente ha tenido una buena cantidad de cambios este juego desde la primera vez que lo analizamos y lo tuvimos en nuestra portada. ¿Como cuáles? Pues fueron eliminados personajes, otros fueron agregados, hay más escenarios y... en fin, son tantas cosas que lo mejor que puedes hacer, es leer nuestro reporte completo de la -ahora sí- versión final del juego.

NINTENDO 64-INTERPLAY

Multiracing Championship



Ya en este número dimos un previo de este título, pero no profundizamos mucho, porque para el siguiente tendremos un análisis a conciencia de este gran juego distribuído por Ocean en este continente. Ahí veremos los modos de juego, las pistas y hablaremos un poco de todos los atajos que encontrarás (¡que en realidad son una buena cantidad!).



NINTENDO 64-OCEAN

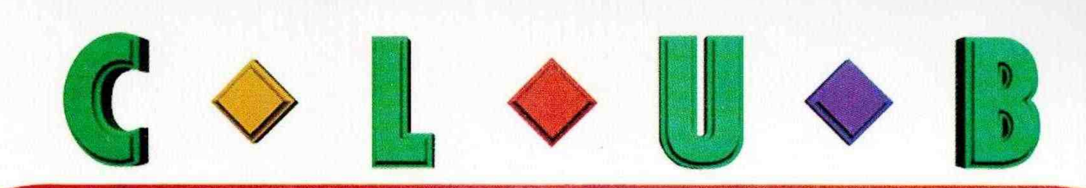
Quest 64



Este es seguramente el primer título de Aventuras/RPG que aparecerá para el N64 en este continente, así que es justo para todos los Fans de este género que le dediquemos unas cuantas páginas hablando de los héroes, sus poderes y sobre todo del ingenioso método de pelea.

Y como siempre, tendremos las secciones de Dr. Mario, Los Grandes, SOS y otras cosas que se nos irán ocurriendo en el transcurso de un mes (a final de cuentas, es suficiente tiempo ¿o no?).

NINTENDO 64-THQ



Nintendo®

MISCHIEF MAKERS


Ruffles®
Tiene Con Qué
COME FRUTAS Y VERDURAS